KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ

PlayStation

PlayStation®2

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球®8

パーフェクトガイド

豊富なプレイデータに裏付けられた育成術！
自分だけのオリジナル選手で、球界記録に挑め！



ペナント戦での連続V（ヴィクトリー）を可能にするパワフル攻略ガイド！全544ページ！

- 新要素てんこもりの「ペナントモード」トレード、ドラフトなどを詳細解説
- 「サクセスモード」ドラフ島徹底攻略 選手育成に欠かせない各種データを完全紹介



KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ

PlayStation

PlayStation®2

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球®8

豊富なプレイデータに裏付けられた育成術！
自分だけのオリジナル選手で、球界記録に挑め！



● パーフェクトガイド ●

ペナント戦での連続V(ヴィクトリー)を
可能にする
パワフル攻略ガイド！
全544ページ！

- 新要素てんこもりの「ペナントモード」トレード、ドラフトなどを詳細解説
- 「サクセスモード」ドラフ島徹底攻略 選手育成に欠かせない各種データを完全紹介



KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球® 8



CONTENTS

第1章　基礎知識編

第2章　シナリオ&ホームラン競争編

第3章　ペナント編

第4章　サクセスモード攻略編

COLUMN

じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球8®

第1章

基礎知識編

『実況パワフルプロ野球8』(以下『パワプロ8』)は、野球ファンにおなじみの大人気シリーズ。プレイステーション2での2作目となった今作は、基本的なゲームシステムはそのままに、グラフィックや各モードなどをパワーアップ。この章では、ゲームを十二分に楽しむために知っておきたい知識や、試合に勝つためのテクニックについて紹介。特に、初めてゲームをする人に役立つ内容を掲載している。

内　容

①『パワプロ8』の新要素および魅力
②コントローラ各種操作方法
③試合で有効な各種戦術



『パワプロ8』の魅力

セ、パ両リーグとも、激しい首位争いが繰り広げられる2001年のペナントレース。「パワプロ」シリーズにも、ペナントの興奮を再現した最新作『パワプロ8』が登場だ。ここでは、その魅力を詳しく紹介していこう。

1 開幕後の成績を反映した最新データ

『パワプロ8』で採用されている選手データは、2001年に入団や移籍をした選手たちの活躍が目立ち始めたころの実績をもとに作成されている。西武のカブレラがそのベールを脱いでホームランを量産し、巨人の阿部が開幕スタメンを務め、ヤクルトの藤井が巨人キラーぶりを発揮する。これらの選手たちの能力がどんなふうに再現されているのかを確認するのも「パワプロ」の楽しみのひとつだ。



数々の場外弾を放っている西武カブレラのパワーはリーグNo.1

『パワプロ8』で新たに登録(再登録)されたおもな選手たち

セリーグ

巨人	阿部慎之助	ドラ1ルーキー。リードは甘さを見せるが、打撃で貢献
中日	ゴメス	新外国人の不振により、シーズン途中からチームに合流
横浜	種田仁	シーズン途中に波留とトレード。勝負強い打撃で活躍中
ヤクルト	藤井秀悟	ヤクルト躍進の原動力でハーラートップを走る若手の成長株
広島	廣瀬純	即戦力が期待されたルーキー。前半戦は打率.274の好成績
阪神	井川慶	江夏以来、猛虎ファンが待ちかねた三振を取れる左腕エース

パリーグ

福岡ダイエー	山田秋親	ドラフト2位の本格派右腕。前半戦で2勝をあげている
西武	カブレラ	驚異の長打力で、貧打にあえぐ西武打線を救った大型大砲
日本ハム	中村隼人	初登板で初完封と、元気のない投手陣で気を吐くルーキー
オリックス	具臺晟	韓国No.1の実績を誇る新守護神。前半戦で10Sをあげた
千葉ロッテ	メイ	メジャー経験が豊富な新外国人。前半戦で22本塁打を記録
大阪近鉄	愛敬尚史	ドラフト2位の本格派右腕。中継ぎで結果を残している

2 さらに本格化したペナント

ペナントモードは、1シーズン140試合で、3シーズン(3年)をプレイする長丁場になった。シーズン中は、ファームで選手を鍛えたり、他球団にトレードを申し込むなど、戦力を整えながらペナントを戦っていく。また、スカウトに指示を出して新人選手を発掘し、ドラフトで指名してチームに加えることもできる。試合を楽しむだけでなく、チーム運営の楽しみも味わえるようになっているのだ。



スカウトを全国に派遣して有望な新人を探し当て、チームを強化していこう

3 新システムに変更されたサクセス

今回のサクセスモードは、ドラフ島という島が舞台。ドラフ島はすごろくのボードのようなマップ構成になっており、育成選手はマップ上をあちこち歩き回って、トレーニングジムで練習をしたり、試合をこなしたりして能力を上げていく。ちなみに、選手の育成期間は約3か月とシリーズ中で最短の期間だが、1日1コマンドになっているため、今までのサクセスに劣らないボリュームで楽しめる。



移動画面はすごろく風。今までのサクセスにはなかった画面構成だ

4 開幕直後の名勝負を再現したシナリオ

ペナントレースの名場面を再現して、同じ場面からの勝利を目指すシナリオモード。今回の新シナリオは、2001年ペナントレースの開幕直後に繰り広げられた名勝負から選ばれている。各チームの戦いぶりを思い出しながら、クリアを目指そう。



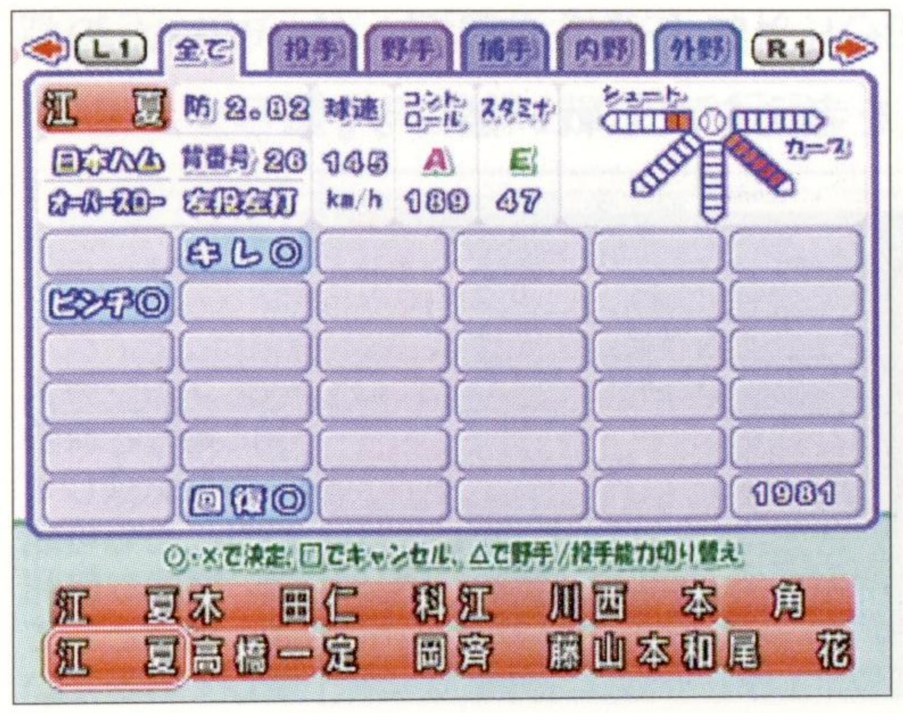
実際の試合と同じ状況からスタート。キミの手で名シーンを再現させよう



シナリオをクリアすれば、ごほうびとしてOB選手が登場する

5 OB選手のデータがさらに進化

阪神では先発投手を務め、南海や広島などではリリーフで活躍した江夏。中日ではリリーフ、ロッテに移籍後は先発に転向した牛島。今回は、彼らのように複数の球団で幅広い実績を残したOB選手のデータが、別の選手として分けられ、収録されている(投手のみ)。年代別に能力がどのように変化していくのかを、くらべてみるのもおもしろい。



収録数が多い江夏。先発バージョンがひとりで、抑えバージョンは3人だ



もちろん、新しいOB選手も何人か追加されている

全11種ゲームモード紹介

友達やコンピュータと対戦を楽しめる対戦モードやペナントモード、思い通りの選手育成を目指すサクセスモードなど、『パワプロ8』に用意されている全11種類のゲームモードの特徴を紹介していこう。

対戦

1試合の対戦を楽しむモード。コンピュータとの対戦やプレイヤー同士の対戦のほか、コンピュータ同士の対戦を観戦することもできる。調子によるハンデをつけたり、走塁や守備の操作をオートにすることも可能だ。



球場を選択する画面でセレクトボタンを押すと、コンピュータがランダムで使用する球場を選択してくれる

サクセス

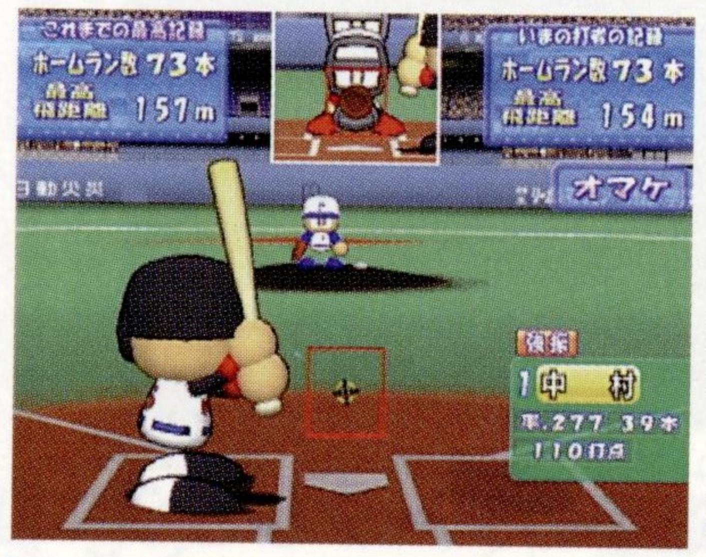
プロ野球選手を育成する「ドラフ島」を舞台に練習や試合をこなし、オリジナルの選手を育成する。育成した選手はアレンジチームに組み込んで、対戦やペナントに参加できる。



シリーズでおなじみの仲間も多数登場。きびしい練習をクリアして、意中の球団への入団を目指そう！

ホームラン競争

「1選手でプレイする」と「3選手でプレイする」の2種類から選択できる。1選手なら10球、3選手なら1選手3球ずつの合計9球で、ホームランを何本打てるかを競う。



「1選手でプレイする」で10球をクリアした場合は、ミスするまでホームラン競争を続けられる

キャンプ

打撃練習や守備練習など、試合中の操作を個別に練習することができるモード。なかなか試合に勝てないときや、初めてゲームを遊ぶ人は、このモードで練習を積もう。



実在する投手を指名して打撃練習ができる。苦手な投手はここで対策を徹底研究して、実戦で活用しよう

ペナント

実際のプロ野球と同じ、全140試合のペナントレースを3年間戦うモード。他球団とのトレードや新人選手の発掘など、チームの将来性を考えながら戦い抜こう。



ペナントレース中に発行される新聞を記録しておくことも可能だ。劇的な勝利は、記念として残しておきたい

リーグ

2〜6チームでリーグを構成して、リーグ戦を行うモード。第1日目の対戦カードが表示されている画面でセレクトボタンを押すと、トーナメント形式で戦える。



最大6人まで参加できるリーグ戦。アレンジチームや同一チームの参加も、自由に行うことができる

シナリオ

2001年開幕直後のプロ野球で繰り広げられた名場面を再現し、途中からプレイするモード。各球団にひとつずつシナリオと難易度が設定されていて、試合に勝つとクリアとなる。



シナリオ選択画面でR1ボタンを押すと、そのシナリオが始まる前の詳しい状況説明を読むことができる

データロード

ホームラン競争の記録やシナリオのクリアデータ、出現させたOB選手のデータなど、ゲーム中で使用しているデータをメモリーカードからロードするモードだ。



ゲームを開始したときにもデータがロードされる。ロード中はメモリーカードを抜き差ししないようにしよう

データあれこれ

サクセスモードで育成した選手のデータを見たり、サクセス選手を登録するためのパスワードを入力したりするモード。メモリーカード間での選手データの移動もここで行う。



サクセス選手のデータや、アレンジチームのデータを友達と交換するときなどに、このモードを使用する

アレンジ

オールスターを含めた全14球団からベースとなるチームを選び、登録選手を変更してオリジナルチームを編成するモード。OB選手やサクセス選手の登録もここで行う。



両リーグから現在活躍中のスター選手を集めたチームや、OB選手を集めたドリームチームも編成可能だ

サウンド

ステレオとモノラルの選択や試合中の実況の音量など、サウンドに関する設定を行うモード。「おすすめ設定」をオンにすれば、初期設定に戻すことができる。



各種音声の出力を自分の好みの音量にそれぞれ変更して、最も試合に集中できる環境を作り上げよう

キー操作

試合中の操作方法は、AタイプとBタイプの2種類。初めて「パワプロ」を遊ぶ人は、どちらのタイプが操作しやすいかを試してみよう。タイプが決まったら、あとは繰り返しプレイして操作感覚を磨いていこう。

Aタイプ

●方向キー(アナログスティック)

	攻撃	守備
方向キー	ミートカーソル移動	野手の移動/球種コースの指定

●Rボタン

		攻撃	守備
R1	強振		R1+○(△)で外野シフト
			R1+×(□)で内野シフト
R2	強振		バントシフト/中継プレイ



●その他の攻撃

方向キー+□	個別に走者を進める
方向キー+×	個別に走者を戻す
△+○ or □+×	走者ストップ

●その他の守備

方向キー+○ or (× △ □)
横っ跳びジャンプ(ボタンのみで真上にジャンプ)

●○×△□ボタン

	攻撃	守備
○	全走者帰塁/バント	一塁送球/一塁牽制
×	スイング	投球/本塁送球
△	全走者進塁	二塁送球/二塁牽制
□	―	三塁送球/三塁牽制

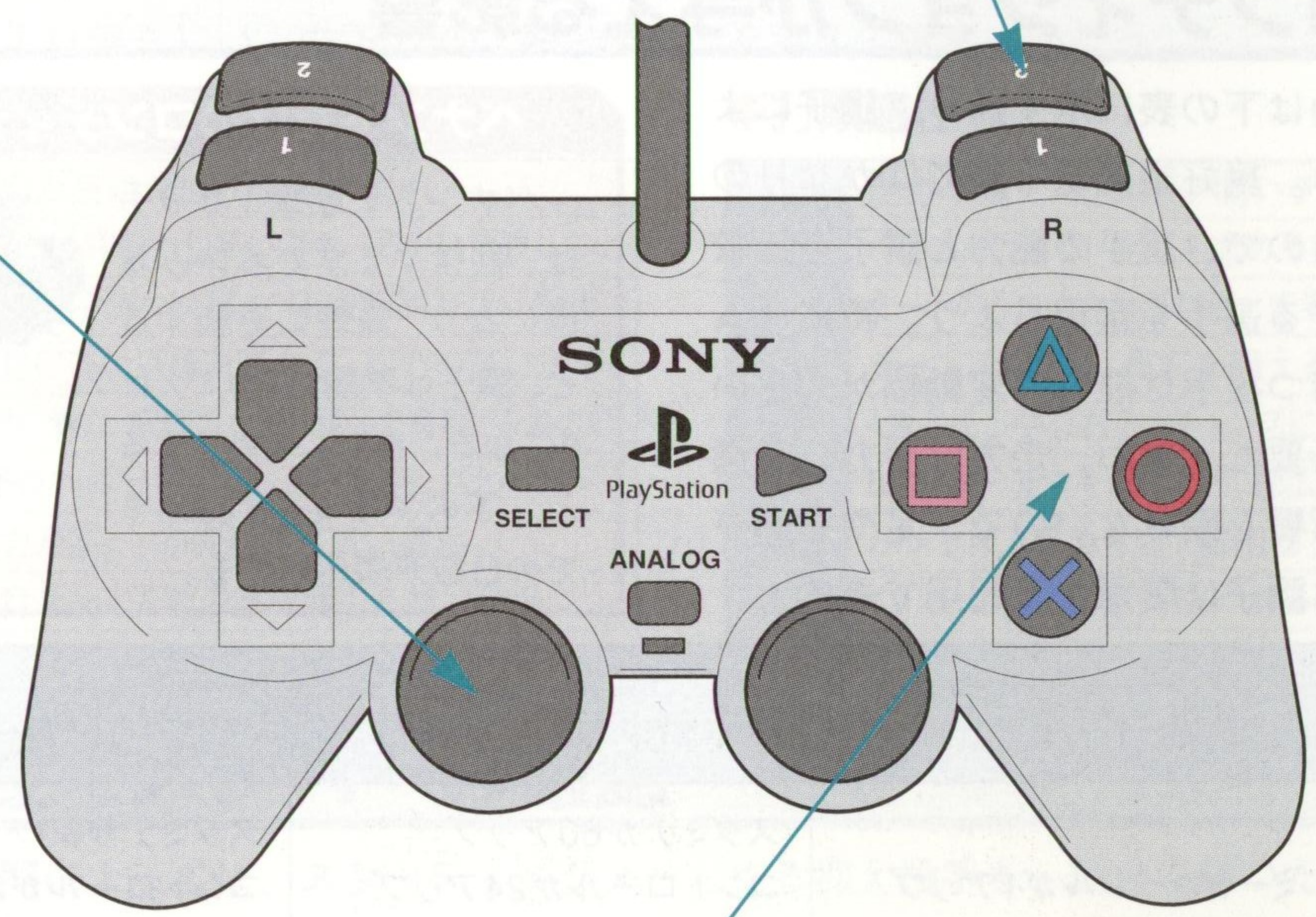
Bタイプ

●方向キー(アナログスティック)

	攻撃	守備
方向キー	ミートカーソル移動	野手の移動/球種コースの指定

●Rボタン

	攻撃	守備
R1	強振	R1+○(△)で外野シフト
		R1+×(□)で内野シフト
R2	強振	バントシフト/中継プレイ



●その他の攻撃

方向キー+□	個別に走者を進める
方向キー+×	個別に走者を戻す
△+○ or □+×	走者ストップ

●その他の守備

方向キー+×	方向キーの塁への送球
方向キー+□	方向キーの塁への牽制

方向キー+○ or (× △ □)
横っ跳びジャンプ(ボタンのみで真上にジャンプ)

●○×△□ボタン

	攻撃	守備
○	全走者帰塁/バント	―
×	スイング	投球
△	全走者進塁	―
□	―	―

方向キー入力の塁・走者指定

二塁
↑
三塁 ← → 一塁
↓
本塁

パワプロ初心者講座

ゲームの作りがリアルなだけに、覚えることが多いのが「パワプロ」シリーズの特徴だ。ここからは特に初心者に向けて、試合で勝つために必要なテクニックを、要点を絞って紹介していくので参考にしてほしい。

選手起用編

各選手の能力を見極め、最善のオーダーを組むことで、選手が試合で力を発揮できる。

1 コンディションが与える影響

選手の能力は下の表に示す通り、調子によって変動する。絶好調と絶不調ではかなりの能力差が出るので、選手の能力と調子を比較して、起用する選手を選択しよう。特に「ムラッ気」を持つ投手は能力の変動幅が大きいので注意が必要だ。なお、走力、肩力、守備力は調子の影響を受けないので、足や守備が売りの選手は調子に関係なく起用できる。

ペナントだけのコンディション

ペナントで登板した投手は、回復するまでお休み状態になり、無理に登板すると、調子は不調、スタミナは0になる。また、ケガをすると、下のアイコンと完治までの日数が表示される。





調子	野手	投手	
		通常	「ムラッ気」所持
絶好調 	ミートカーソルが1アップ パワーが30アップ	スタミナが60アップ コントロールが24アップ 変化球レベルがすべて2段階アップ	スタミナが60アップ コントロールが24アップ 変化球レベルがすべて3段階アップ
好調 	ミートカーソルが0.5アップ パワーが15アップ	スタミナが30アップ コントロールが12アップ 変化球レベルがすべて1段階アップ 最高球速が2km/hダウン	スタミナが30アップ コントロールが12アップ 変化球レベルがすべて2段階アップ 最高球速が3km/hダウン
普通 	変化なし	最高球速が4km/hダウン	最高球速が6km/hダウン
不調 	ミートカーソルが0.5ダウン パワーが15ダウン	スタミナが30ダウン コントロールが12ダウン 変化球レベルがすべて1段階ダウン 最高球速が6km/hダウン	スタミナが30ダウン コントロールが12ダウン 変化球レベルがすべて2段階ダウン 最高球速が9km/hダウン
絶不調 	ミートカーソルが1ダウン パワーが30ダウン	スタミナが60ダウン コントロールが24ダウン 変化球レベルがすべて2段階ダウン 最高球速が8km/hダウン	スタミナが60ダウン コントロールが24ダウン 変化球レベルがすべて3段階ダウン 最高球速が12km/hダウン

2 スターティングメンバーの決定

野手のスターティングメンバーを決めるときのポイントとなるのは、守備位置の適性。それぞれの選手には、メインポジションやサブポジションが決まっており、それ以外の守備位置に配置すると、エラーをしてしまう確率が高くなる。守備位置は必ず正位置に配置するのが基本だ。また、それぞれの守備位置には、必要とされる能力を満たす選手を配置するのが、より望ましい。左下の表に各守備位置に必要な能力をまとめておいたので、参考にしてほしい。打順については、出塁した走者を帰すといった各打順の役割を考慮し、自分が得意な得点パターンに合わせて決めていく。右下の表は1、2番でチャンスを作ってクリーンアップで走者を帰すという基本的な打順の組み方の例だ。これに各チームごとの特色を加えてアレンジし、ベストのオーダーを考えて戦っていこう。

◆守備位置適性

捕手	肩力が高く、守備力も高い選手
一塁手	なるべく守備力が高い選手。肩力は重視しない
二塁手	走力と守備力が高く、守備範囲が広い選手
三塁手	一塁に速い送球を送れる、肩力の高い選手
遊撃手	走力、肩力、守備力を兼ね備えた選手。守備の要
左翼手	外野のなかでは重視されない守備位置。打力重視も可
中堅手	走力が高く、守備範囲が広い選手
右翼手	長打を防ぐための高い肩力を持つ選手
DH	守備につかないので、打力だけを重視する

◆打順適性

1番	走力が高く、出塁率が高いチャンスメーカー
2番	バントがうまく、走者を進める技術が高い打者
3番	ミートのうまい中距離打者。走者を帰すのが仕事
4番	チャンスに強く、長打を狙えるパワーヒッター
5番	4番と並ぶ中心選手。チャンスに強いと、なおいい
6番	出塁したり走者を帰すなど、幅広く活躍できる選手
7番	バントがうまいなど、器用なタイプの選手
8番	パワーが高く、意外性のある選手
9番	投手か、1番につなげられる選手

3 控えメンバーの確認

試合の展開によっては、スターティングメンバーを途中で交代させる場面も考えられる。まず、チャンス時に必要となるのが、高い打撃力を持つ代打要員、次に、二塁に走者がいてワンヒットで本塁に生還させたいときなどに起用したい走力の高い代走要員、リードして試合が後半に進んだときには、失点を少なくするために守備要員が必要になる。また、先発を継投する中継ぎ投手や、最後を締めくくる抑え投手も、試合に勝つためには重要なスタッフである。ときには、能力が高い選手をスタメンで起用せず、ここぞというときに信頼できる切り札としてベンチに控えさせておいたほうが、効果的なこともあるだろう。下の表は控え選手に必要とされる適性をまとめたものなので、参考にして、スタメンとの総合的な戦力バランスを考え、選手を起用していこう。

◆控えメンバー適性

代打要員	ミートがうまいか、一発のある選手。チャンスに効果的な特殊能力があるといい
代走要員	走力が高い選手。「盗塁○」ならチャンスメイクに起用できる
守備要員	守備力が高い選手。複数の守備位置を守れるとより便利
中継ぎ投手	先発投手とはタイプの違う投手。左打者用のワンポイントも、ひとりはほしい
抑え投手	球速が速く、変化球のキレもいい投手。三振を狙える投手がベスト



試合の状況に合わせて、適切な控え選手を投入していこう

攻撃編

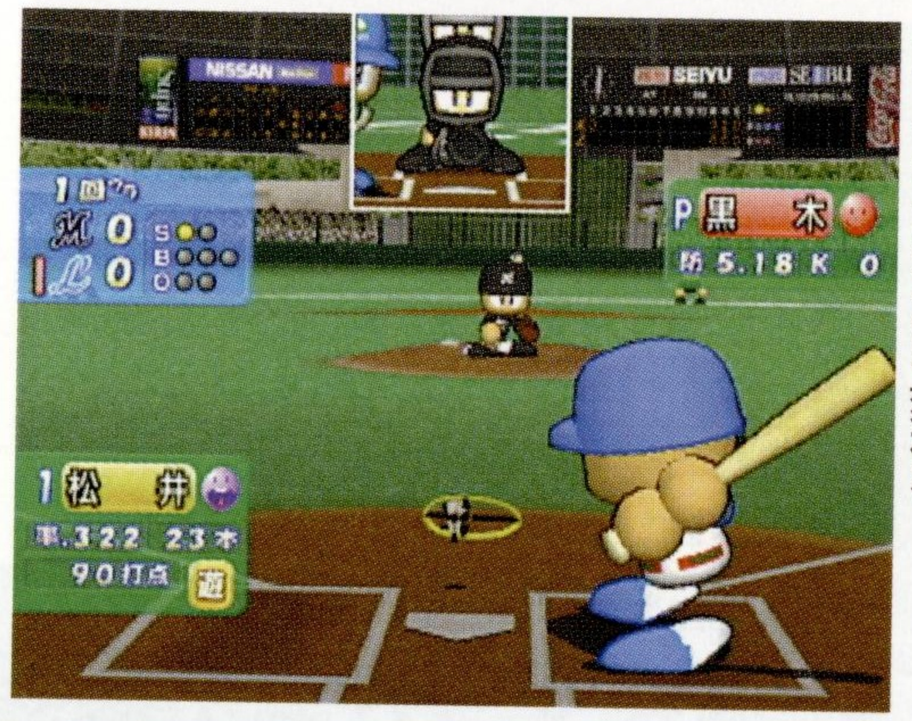
効率よく点を取るためには、打撃と走塁のテクニックをしっかり身につけることが必要だ。

1 バットを球に当てるまで

打撃のプロセスは、大きく4段階に分けられる。まず、最初に相手投手の投げてくる球種を予想する。知らない投手が相手のときにはタイムをかけて、投手データを確認するクセをつけておこう。次に、相手のキャッチャーミットを見て投球コースを確認し、予想されるコースに、前もってミートカーソルを動かしておく。このとき、捕手の画像は打者の画像と左右が逆なので注意すること。そして、実際に投球されると着弾点が表示される。最初に予想した球種に合わせてミートカーソルの位置を微調整しながら、タイミングよくスイング。ミートカーソルの位置とタイミングが合えば、バットを球に当てられるのだ。

打撃のプロセス

1. 相手投手の球種を読む
2. ミットを見て投球コースを読む
3. ミートカーソルを着弾点に合わせる
4. バットを振る

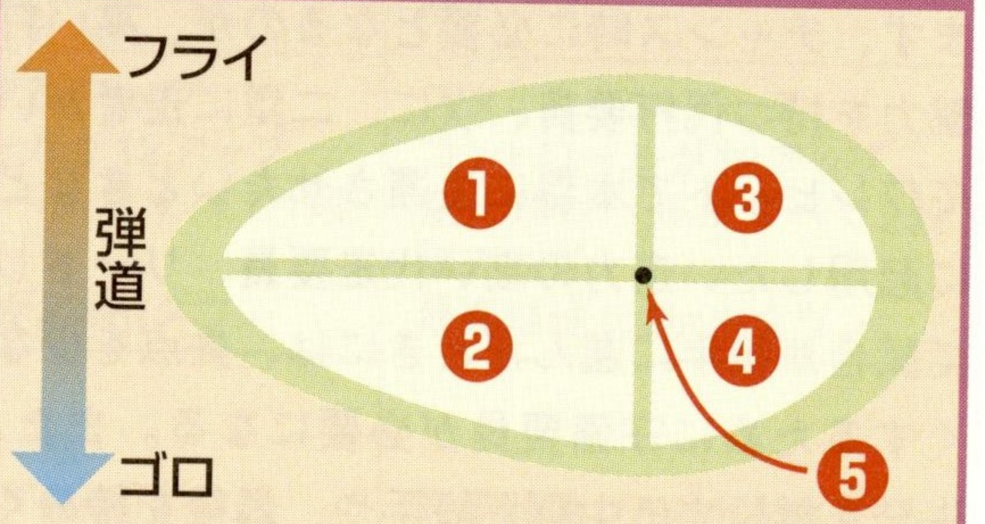


球種によって着弾点は変化し、スイングするタイミングも変わる

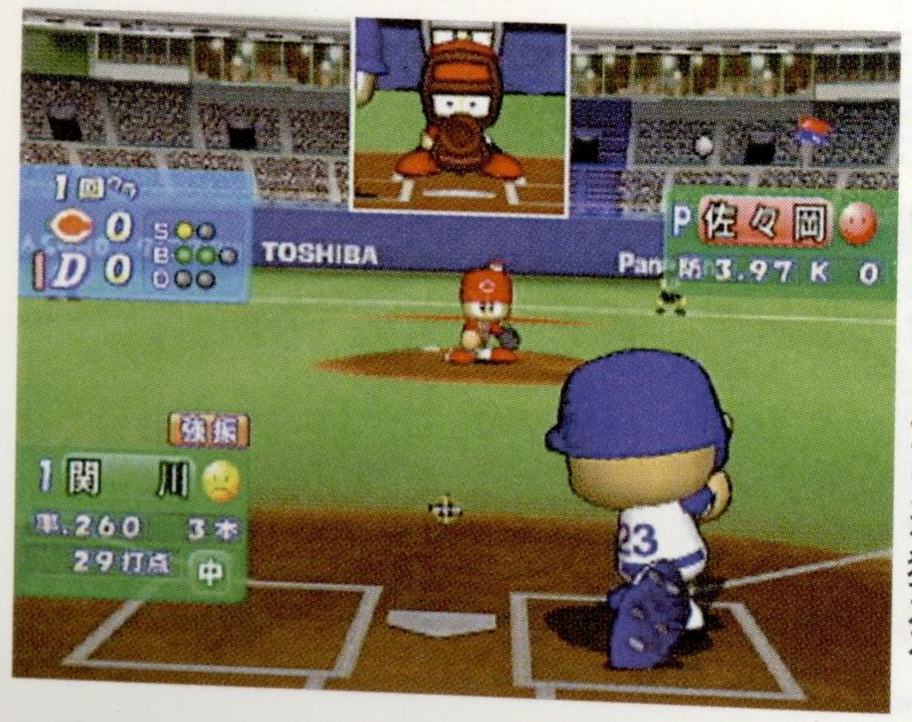
2 ミートカーソルの説明

ミートカーソルのどこで球をとらえると、どういう打球が飛ぶのかを知っておくのは打撃の基本。右の図を参照して、その仕組みを理解しよう。また、打席でR1ボタンを押すと、ミートカーソルは球ひとつ分の大きさの「強振」になる。カーソルの面積が小さくなり球に当てるのは難しくなるが、中心でとらえると、より強い打球を打つことができる。

ミートカーソル(右打者)



1. 内野フライやキャッチャーフライなどの詰まったフライになりやすい
2. バットのつけ根に当たって、内野ゴロなどの詰まったゴロになりやすい
3. バットの先端に当たり、右方向への内野フライになりやすい
4. バットの先端に当たり、右方向への内野ゴロになりやすい
5. カーソルの中心点と球が重なっている部分が多いほど、強く、速い打球になる



強振の中心で球をとらえれば、パワーの低い打者でもホームランを狙える

3 打撃のタイミング

スイングのタイミングがピッタリと合ったとき、打球は中堅方向へ飛んでいく。これより遅いタイミングだと流し打ちになり、右打者の場合は右翼方向に打球が飛ぶ。逆に早いタイミングだと引っ張りになり、左翼方向に打球が飛ぶ。このスイングのタイミングを自分のものにすることで、狙い通りの方向に打球を打ち分けることが可能となる。

流し打ち

遅くスイングするので、着弾点をしっかり見極めてからスイングすることができる。ただし、強い打球が飛びにくくなってしまうという欠点もある。

引っ張り

早めにスイングするため、着弾点の見極めが難しくなる。必然的に空振りすることも多くなるが、流し打ちよりも強い打球を打ちやすいというメリットがある。

4 球種別対策データ

変化球は、投球と同時に表示された着弾点(球)がミットに収まるまで、微妙に移動する。これに対応するには、各変化球の特徴を知り、慣れるしかない。ここでは変化球ごとの球速の変化や変化方向について説明していく。しっかり読んで、変化球攻略に役立ててほしい。

球種別の球速と変化のタイミング

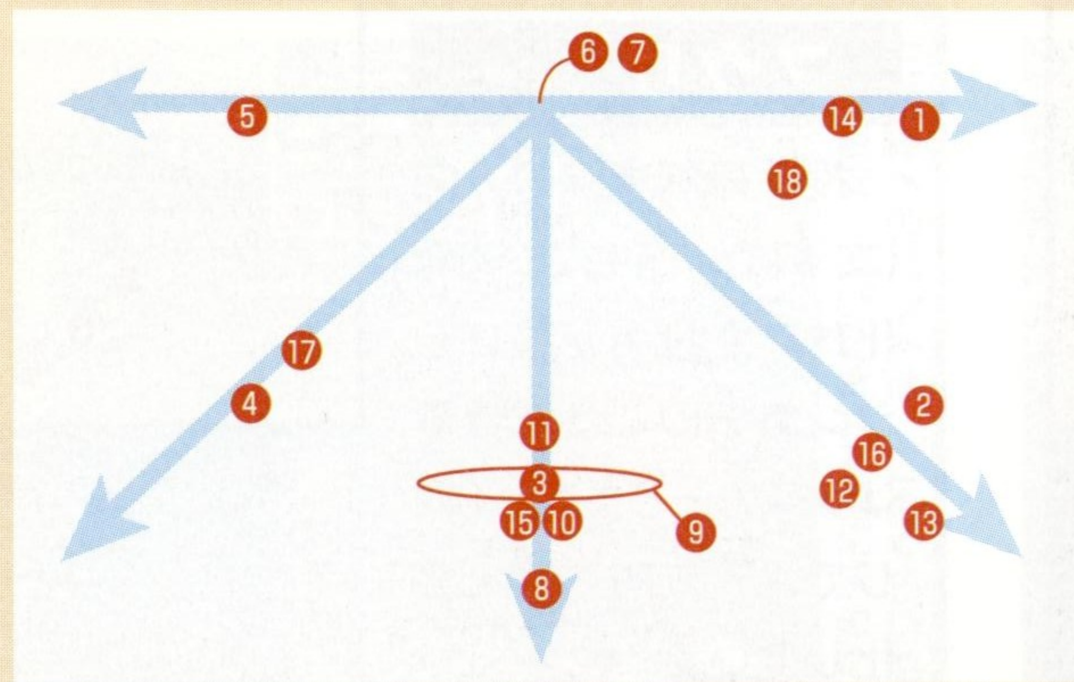
変化球の球速や変化のタイミングは球種によって異なる。右の表は、投手の最高球速から減速する速度と、変化を始めるタイミングをまとめたもの。変化するタイミングが遅い球種は、変化方向の見極めが難しいので打ちにくい。

球種	球速	タイミング
ストレート	0	なし
スローボール	−30km/h	なし
カーブ	−20km/h	早い
スライダー	−14km/h	普通
シュート	−8km/h	普通
シンカー	−22km/h	遅い
フォーク	−15km/h	遅い
Hスライダー	−6km/h	遅い
スローカーブ	−32km/h	早い

球種	球速	タイミング
スクリュー	−22km/h	遅い
ナックル	−28km/h	普通
SFF	−8km/h	遅い
パーム	−22km/h	早い
Vスライダー	−18km/h	普通
チェンジアップ	−24km/h	早い
ドロップ	−25km/h	普通
Hシンカー	−15km/h	遅い
Sスライダー	−15km/h	普通

球種別の変化方向と変化量

カーブやスローカーブのように、ほぼ同じ方向に曲がる変化球でも、変化量や変化方向には微妙な差がある。ここでは、それぞれの変化球を同じ変化球レベルと仮定した場合、どの方向にどの程度変化するのかを比較したデータをまとめておく。着弾点に正確にカーソルを合わせるために、球種ごとの微妙な変化の違いを確認しておこう。

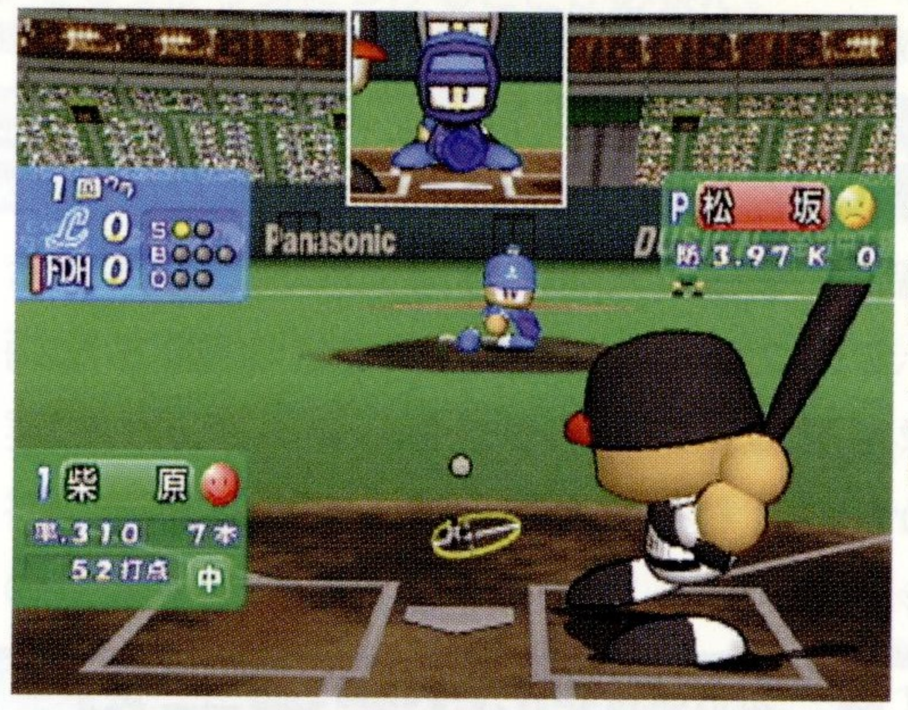


1. スライダー
2. カーブ
3. フォーク
4. シンカー
5. シュート
6. スローボール
7. ストレート
8. パーム
9. ナックル
10. Vスライダー
11. SFF
12. スクリュー
13. スローカーブ
14. Hスライダー
15. チェンジアップ
16. ドロップ
17. Hシンカー
18. Sスライダー

※カーブやスライダーなどの変化方向は右投手のもので、左投手なら逆になる。

変化球の変化量

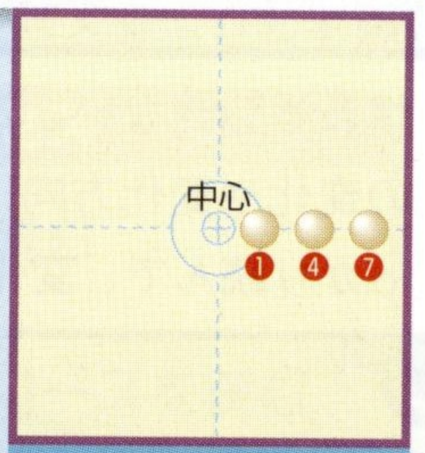
レベル1の変化球とレベル7の変化球では、実際にどの程度変化量が違ってくるのだろうか？　ここでは、多くの投手が所有するスライダー、カーブ、フォーク、シンカー、シュート、スクリューの基本的な6種類の変化球を、ストライクゾーンのど真ん中に投げた場合の変化量の違いを検証してみた。あくまでも目安だが、これらの変化量を覚えておいて、変化球攻略に役立ててほしい。



変化球の変化量を知っておけば、ミートカーソルも合わせやすい

スライダー

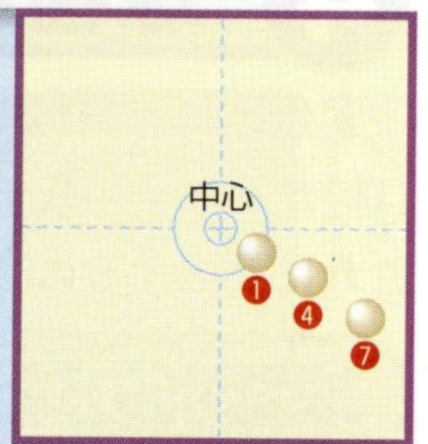
投手の利き腕と反対方向の真横に、滑るように曲がっていく変化球。変化のタイミングは普通なので、しっかり見てミートカーソルを合わせよう。



同系統
●Hスライダー

カーブ

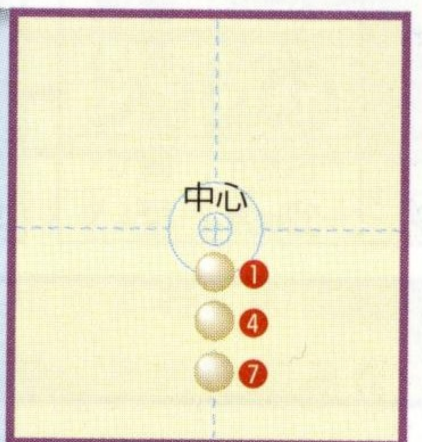
投手の利き腕と反対方向に、斜めに落ちる変化球。変化のタイミングは早い。縦の変化量が大きいので、少し下にミートカーソルを合わせよう。



同系統
●スローカーブ
●ドロップ
●Sスライダー

フォーク

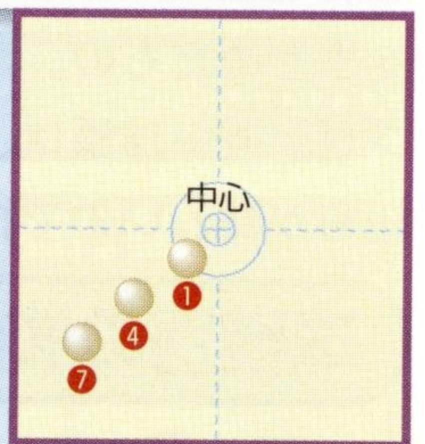
真下に変化する変化球。変化のタイミングが遅く手元で落ちるため、見極めにくい。ただ、変化方向が一直線なので、球種が読めればミートは難しくない。



同系統
●ナックル
●SFF
●パーム
●Vスライダー
●チェンジアップ

シンカー

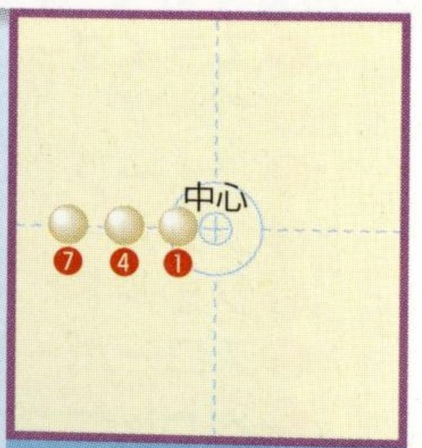
投手の利き腕の方向に、斜めに落ちていく変化球。カーブと逆方向の変化球だが、カーブより横の変化量が少なく、より鋭く変化していく。



同系統
●Hシンカー

シュート

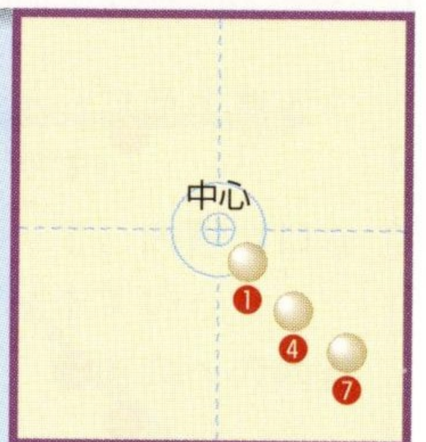
投手の利き腕の方向に、真横に変化する変化球。スライダーの逆方向の変化球で、変化量はスライダーより少ない。変化のタイミングは見極めやすい。



同系統
なし

スクリュー

投手の利き腕の方向に、斜めに落ちていく変化球。左投手が投げるシンカーのこと。特徴はシンカーとまったく同じで、下方向へ鋭く変化していく。



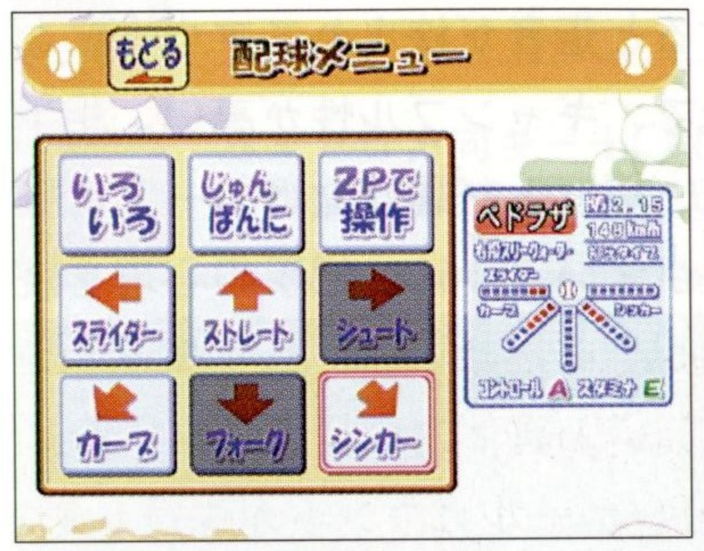
同系統
なし

5 キャンプを利用した打撃上達法

今までに説明した打撃技術の基本をひと通り理解したら、キャンプモードで実際に打撃練習を積んでみよう。そのときに注意したいのが、打つときの視点の位置。どこに注目しているかによって、メリットとデメリットがあるので、自分に合った方法を選択したい。打撃練習ではいろいろな球種を打ち、球種ごとのスイングのタイミングを身につける。球種を読んだときに確実に狙った方向へ打てるようになれば、打撃技術は合格点だ。

◆視点の違いによるメリットとデメリット

ミット中心	投球コースを判別しやすいが、球種の判別は読みに頼ることになる
投手中心	フォームと投球の瞬間の球筋で、球種を判別しやすい。ミートはおろそかになる
着弾点中心	ミートカーソルを正確に合わせやすいが、球種の判別は読みが頼り



打撃は理論を覚えることも大切だが、練習しないと上達は難しい。キャンプでさまざまな球種に挑戦しよう

6 走者を進めるバッティング

走者がいるときは、ただ単に安打を狙うだけでなく、確実に走者を進めて得点チャンスを広げるバッティングが必要になる。場合によっては、送りバントでアウトカウントを増やしても、走者を進塁させたほうが得点につながりやすいケースもある。ここからは、得点チャンスを広げるための、走者を進める実戦的なバッティングを紹介していこう。

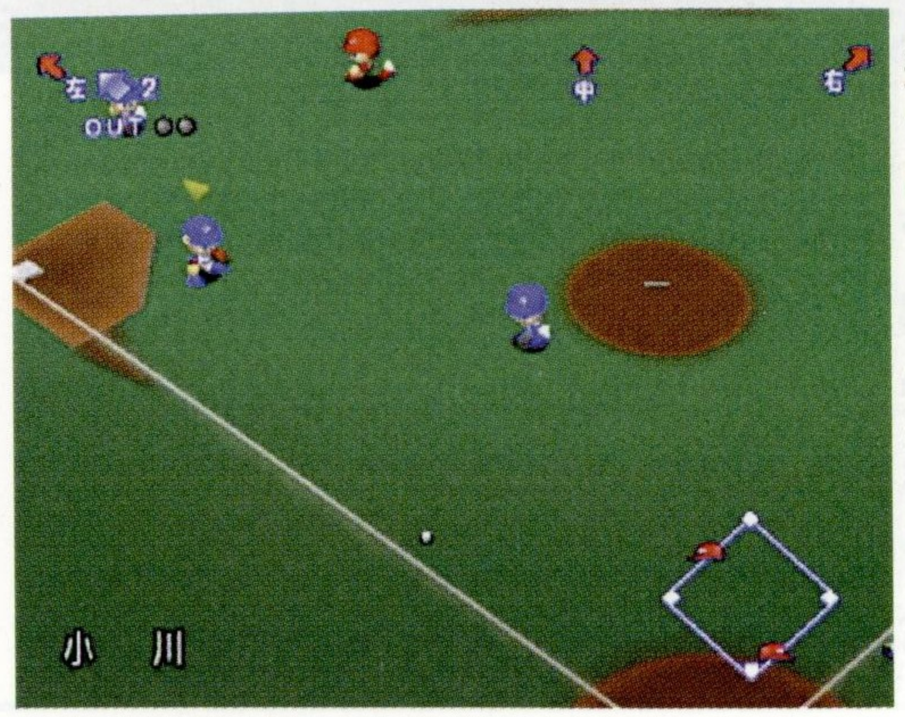
送りバント

無死か一死で塁上に走者がいるときに、打者が自分を犠牲にして内野にゴロを転がし、安全に走者を進める作戦。決してフライを打ち上げないように、バットをやや高めに構えてバットの下側に球を当て、三塁線か一塁線に転がすと成功しやすい。ただし、2ストライクからのバントがファウルになると、打者はアウトになってしまうので注意が必要だ。ちなみに、強振にしてバントをするとプッシュバントになる。通常のバントより強い打球を転がせるので、相手守備陣の意表をつくことができる。

操作		
	Aタイプ	球が本塁に到達する前に○を押し続けてバント。方向キーの上下で高さ、左右で角度を調節
	Bタイプ	球が本塁に到達する前に○を押し続けてバント。方向キーの上下で高さ、左右で角度を調節



三塁線へのバントは、このくらいの角度が目安。追い込まれる前に決めたい

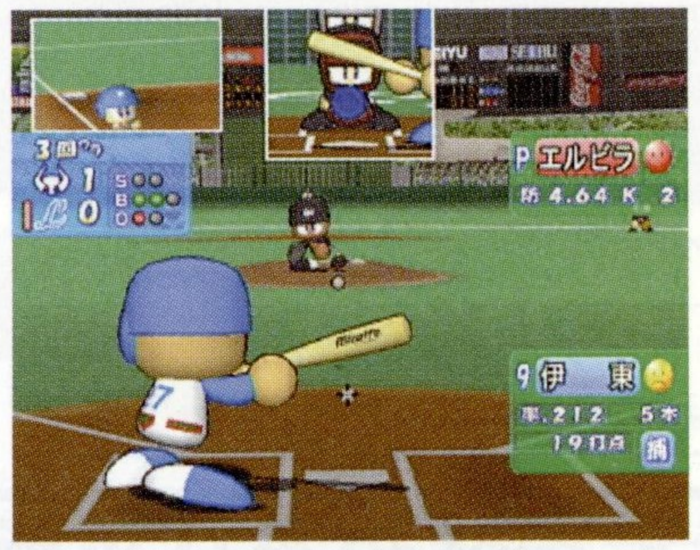


二塁に進めたいときは一塁線に、三塁に進めたいときは三塁線に転がそう

スクイズ

無死か一死で三塁に走者がいるときに、投球と同時に走者をスタートさせ、打者はバントをして走者を生還させる作戦。先に走者をスタートさせるため、どんな球がきた場合でも、最低でもバットに当てることが大切。バントを失敗すると走者が挟まれてアウトになってしまうので、ギャンブル性が高い。相手に気づかれて、バットが届かないコースに投球されることがないように、相手の心理を読んで、ストライクを投げてきそうなタイミングで試みるといい。具体的にはノーストライク2ボールなど、ボールカウントが先行して、相手がストライクをほしがる状況が狙い目だ。

操作		
操作	Aタイプ	投球と同時に△または方向キー下十□で走者を走らせ、○でバント
操作	Bタイプ	投球と同時に△または方向キー下十□で走者を走らせ、○でバント



相手にスクイズを察知されないように、直前までバントの構えをしないのが成功の秘訣

バスター

無死か一死で塁上に走者がいるときには、相手もバントを警戒してバントシフトをしくことがある。このときに守備陣の裏をかいてバントをやめ、ヒッティングに切り替える作戦がバスターだ。バントシフトによって相手守備の一塁手と三塁手は極端に前進してきているため、強い打球を打てば、グラブを弾いてヒットになったり、ミートし損ねても守備陣の頭の上を打球が抜けていったりすることが多い。対人戦では、投球前からわざとバントの構えをちらつかせておいて、守備陣のバントに対する警戒心をあおる作戦も効果的なので覚えておこう。

操作		
操作	Aタイプ	○でバントの構えを取り、いったん○を離してバットを引いてから×でヒッティング
操作	Bタイプ	○でバントの構えを取り、いったん○を離してバットを引いてから×でヒッティング



送りバントやスクイズの状況で相手の裏をつく。奇襲なので多用せず、守備陣の心理を読み、要所要所で試みよう

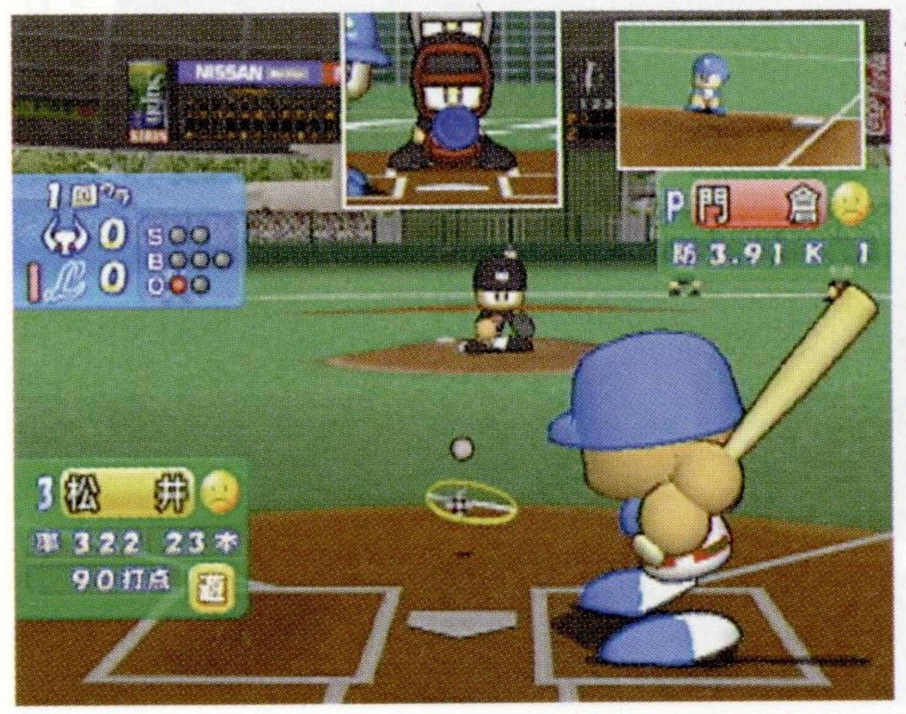
バント方向を決めるタイミング

バントを成功させるポイントのひとつが、打球を転がす方向だ。方向はバントの構えを取っているときに方向キーの左右で決定するが、投球されてから操作するのでは正確さに欠ける。とはいえ、対人戦で投球前にバント方向の操作などしていては、バントするのを相手に教えているようなものだ。そこで、日ごろからすべての打者で、打席に入ったときにバントの方向を設定するクセをつけておこう。状況にかかわらず、いつもバントの構えを見せることで、相手はいつバントしてくるかがわからない。また、いざバントをするときも、○でバットを出すだけで簡単にバントできるのだ。

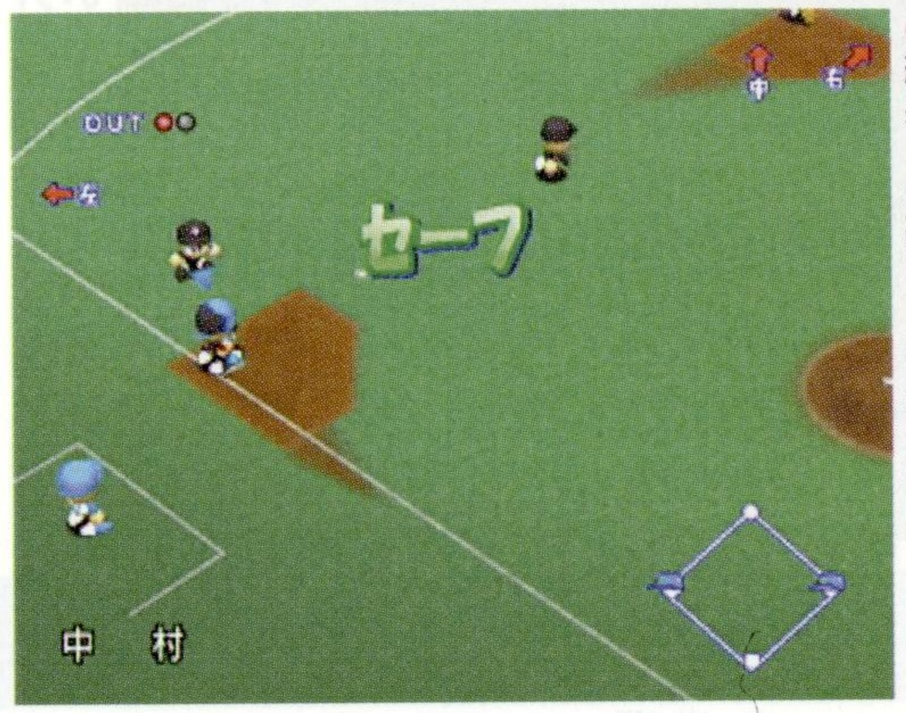
ヒットエンドラン

投球と同時に走者にスタートを切らせ、打者には右方向を狙ってヒッティングさせる作戦。走者一塁の場合、単打の当たりでも三塁まで進塁できることが多く、チャンスを拡大できる。また、併殺のコースに打球が飛んでも、走者が先にスタートを切っているため、二塁でアウトになることが少ない。ただし、内野手の正面にライナーを打ってしまうと、走者が帰塁できずにダブルプレイになることもある。また、空振りしたときは単独スチールの形になるため、走者の走力が低いと刺殺されてしまう危険性が大きいので注意。

操作		
操作	Aタイプ	△または方向キー十□で任意の走者を指定して走らせ、×でヒッティング
操作	Bタイプ	△または方向キー十□で任意の走者を指定して走らせ、×でヒッティング



ライナーやフライを避けるため、球の上を狙ってゴロを転がそう

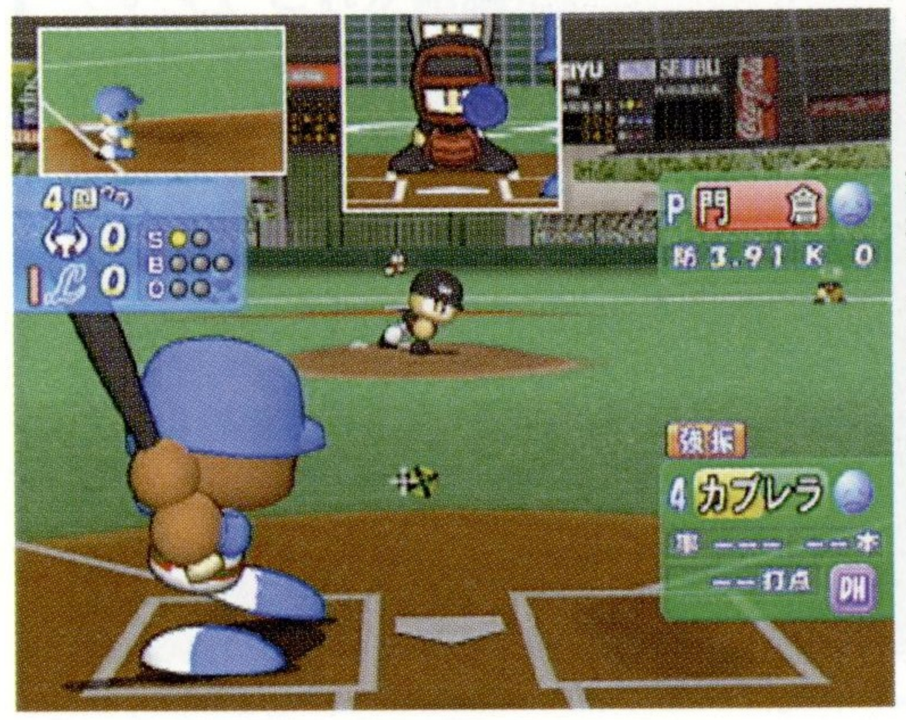


一塁走者が三塁まで進めれば文句なしの結果。長打なら本塁も狙える

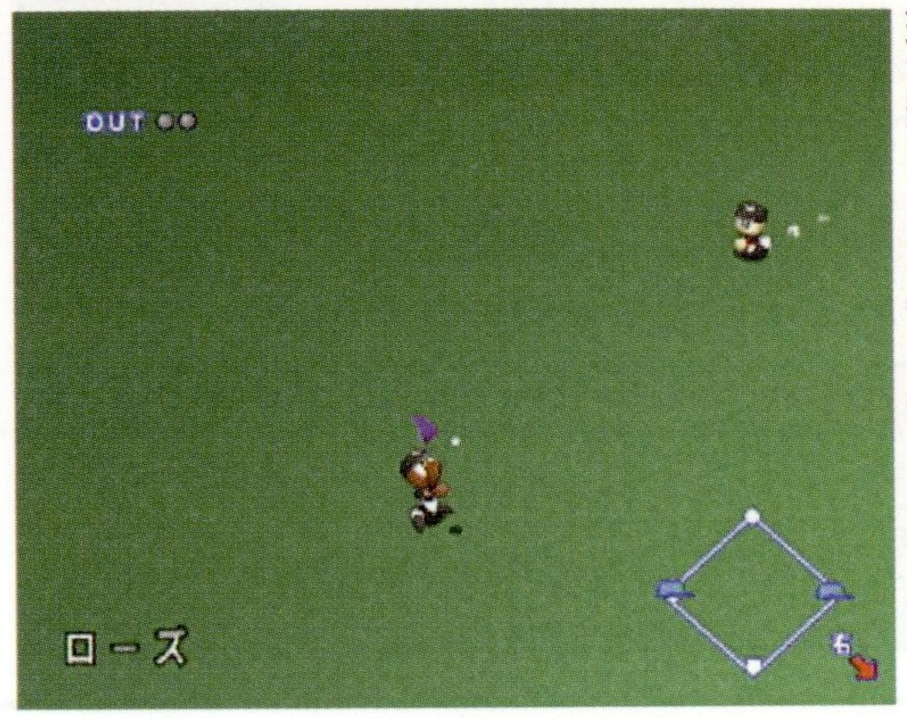
犠牲フライ

無死か一死で走者がいるとき、打者が外野にフライを打ち、外野手が捕球すると同時に走者をスタートさせて、進塁を狙う作戦。走者が三塁にいて本塁に生還したときは犠牲フライとなり、打者の打席数はカウントされずに打点がつく。成功させる秘訣は、捕球より一瞬早く進塁の操作をすること。これは、実際に指示を出してから走者がスタートするまでに、若干の時間差があるためだ。ただし、捕球前にスタートを切ってしまうと、もとの塁に送球されてアウトになるので、スタートのタイミングには十分注意しよう。

操作		
操作	Aタイプ	野手がフライを捕球する直前に△または方向キー十□で任意の走者を指定して走らせる
操作	Bタイプ	野手がフライを捕球する直前に△または方向キー十□で任意の走者を指定して走らせる



できるだけ大きなフライを打ち上げるために、強振でスイングしよう



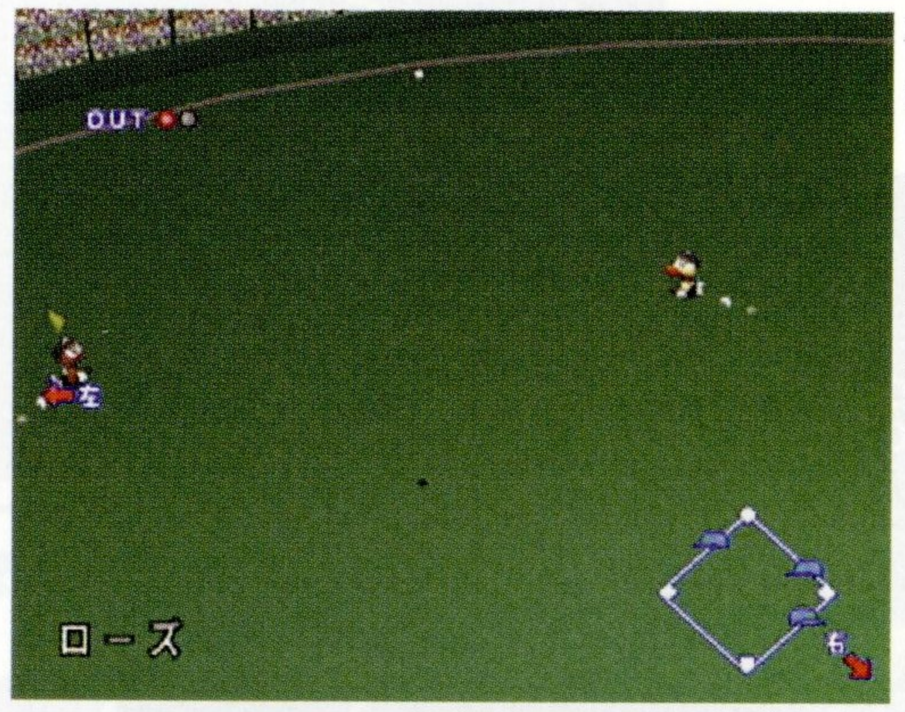
外野の定位置か、それより後ろまで打球が飛んだら進塁のチャンスだ

7 チャンスを広げる走塁術

打撃と同じように、上手な走塁は得点チャンスを広げる。ここからは、走塁に関する実戦的なテクニックを紹介していくわけだが、その前に走塁の基本操作を説明しておこう。まず、走塁のときにボタン（オススメはL1、L2、R1、R2）を連打すると、走るスピードがアップする。ひとつでも先の塁に進むためにも、いつも連打するクセをつけておこう。また、捕球されるかどうか微妙なフライを打ち上げたときには、△と○（□と×）を同時に押して、走者を塁間で止めておく操作も覚えておきたい。こうしておけば、捕球されなければ進塁、捕球されたら帰塁という具合に、素早く対応できるのだ。



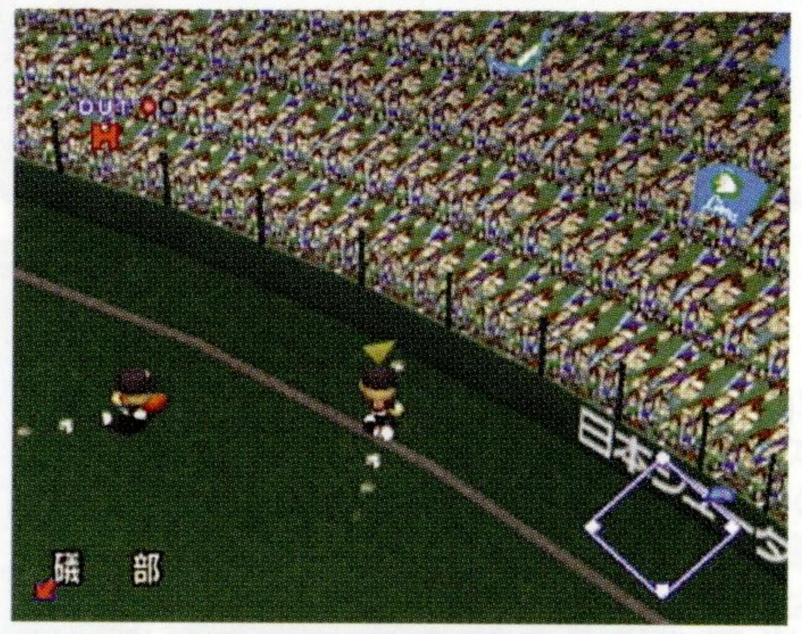
打球が外野を越えたら、二塁までの進塁は固い。走力次第では三塁も狙える



フライが上がったら、とりあえず塁間で止まって様子を見よう

スピードを落とさないベースランニング

普段、走者が一塁に走るときは、ベースに到達したあと、直線的にベース上を走り抜けていく。だが、一塁に到達する前に二塁へ進塁する指示を出すと、一塁へ走るときにやや外側にふくらんで走るようになる。こうすることで、スムーズに二塁に向けて方向転換をしながら、ベース上を走り抜けることができるのだ。

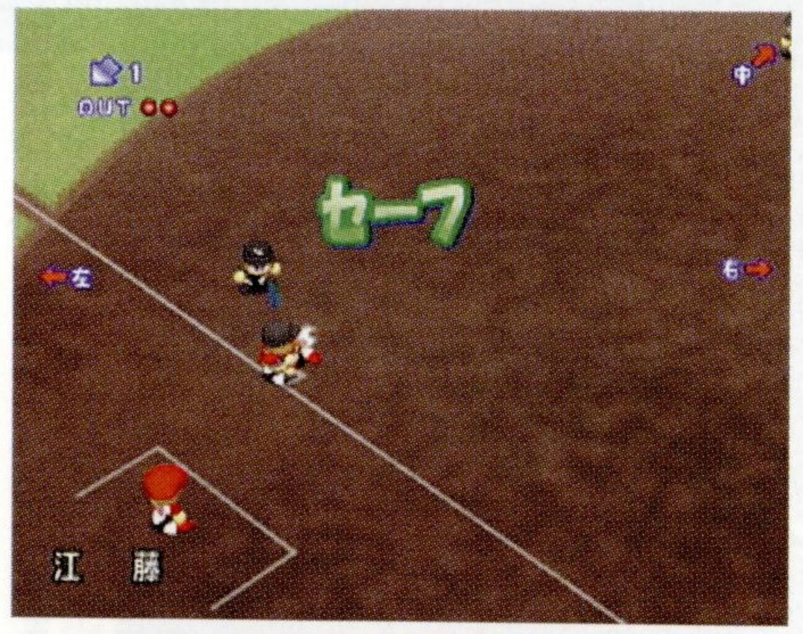


打球が長打コースに飛んだときは、一塁に到達する前に進塁の指示を出そう

「走塁○」の効果はどの程度？

下の表は「走塁○」を持つ選手と持たない選手のベース1周の各塁でのタイム。結果が示す通り、「走塁○」を持つ選手は走力以上に走塁が速いことがわかる。

	一塁	二塁	三塁	本塁
小坂：走力15	3:10	6:95	9:97	13:05
奈良原：走力12	3:83	7:00	10:77	13:86
緒方：走力11／走塁○	3:82	6:96	9:99	13:08

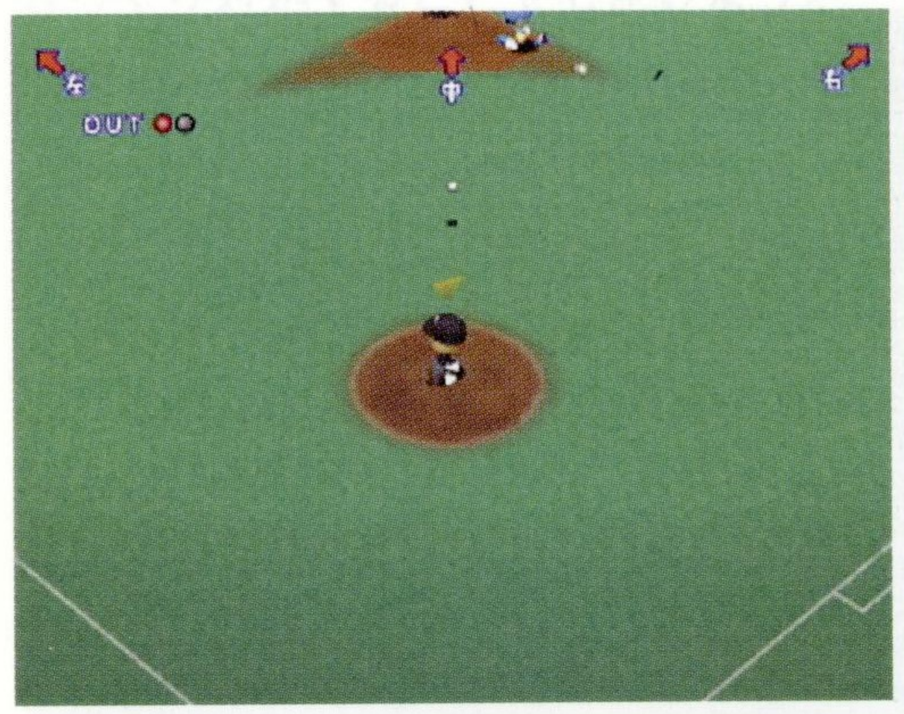


「走塁○」の選手は、走塁時の方向転換がスムーズなため、走塁が速くなる

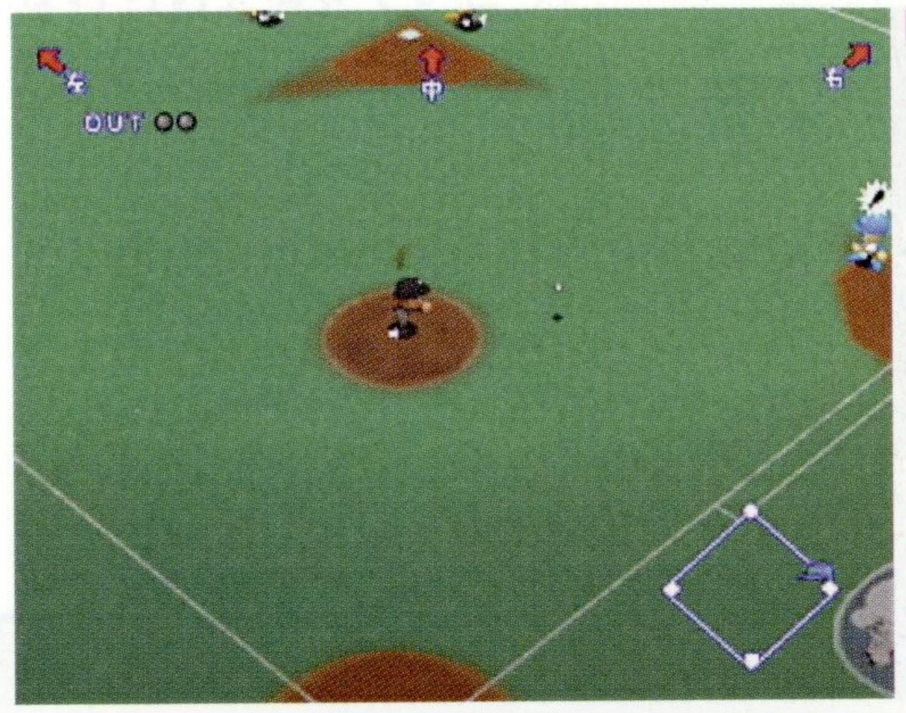
盗塁（単独スチール）

投手が投球動作に入ると同時に走者をスタートさせ、次の塁への進塁を試みる作戦。走者の走力が高く、相手捕手の肩力が低いほど成功しやすい。そのほかに、成功率に影響を与える要素として、投手の投げた球の球速がある。当然、遅い球であるほど成功率は高くなるので、相手が変化球やスローボールを投げそうなときに試みるといい。盗塁には進塁予約をする方法と、投球モーションを盗んでスタートを切る方法がある。進塁予約をした場合に牽制球を投げられると、走者が飛び出した状態になり、アウトになりやすい。

操作		
	Aタイプ	投手がモーションに入る前に方向キー＋□で走者を指定。またはモーション中に操作
	Bタイプ	投手がモーションに入る前に方向キー＋□で走者を指定。またはモーション中に操作



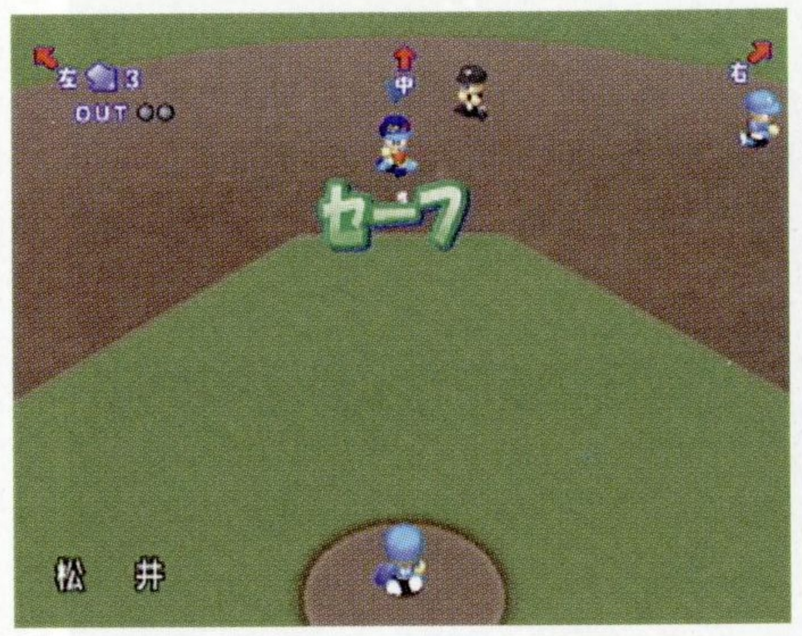
走塁中はボタン連打でスピードアップさせていこう



進塁予約は、牽制球を投げられると危険。モーションを盗む方法が安全だ

盗塁成功率の目安

捕手の肩力がどの程度なら、盗塁を試みるべきなのか？　右の表は捕手5人と走者6人をピックアップして、盗塁成功率を検証してみたもの。盗塁を試みるときの判断基準に活用してほしい。ここで目を引くべきは「盗塁○」の効果。なんと、走力3の差を埋めるほどの効果を発揮している。「盗塁○」を持つ選手は、積極的に盗塁を狙っていく。これが結論だ。



送球が遅れたり、それることもある。表では失敗する組み合わせでも、盗塁を狙ってみる価値はある

	古田 肩力14 送球○	中嶋(聡) 肩力13	城島 肩力11	中村 肩力10	村田(真) 肩力8
松井 走力15／盗塁○	○	○	◎	◎	◎
小坂 走力15	×	△	◎	◎	◎
谷 走力13	×	×	△	○	◎
金本 走力12／盗塁○	×	○	◎	◎	◎
真中 走力12	×	×	△	△	○
二岡 走力11	×	×	×	×	△

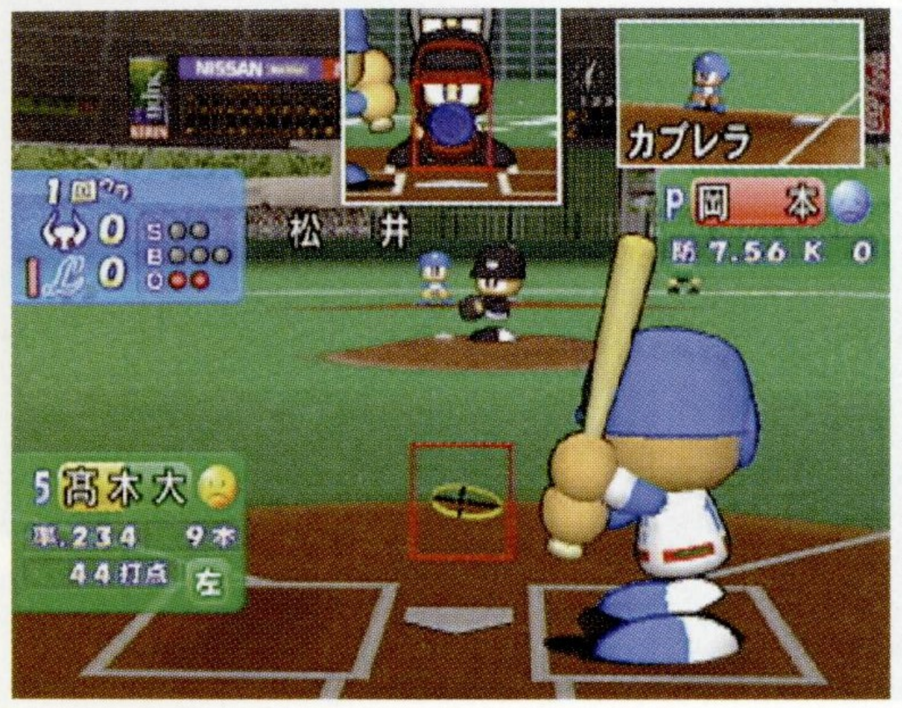
表の見方

◎…ほぼ確実に成功する
○…かなり成功しやすい
△…成功率は五分五分
×…ほぼ失敗する

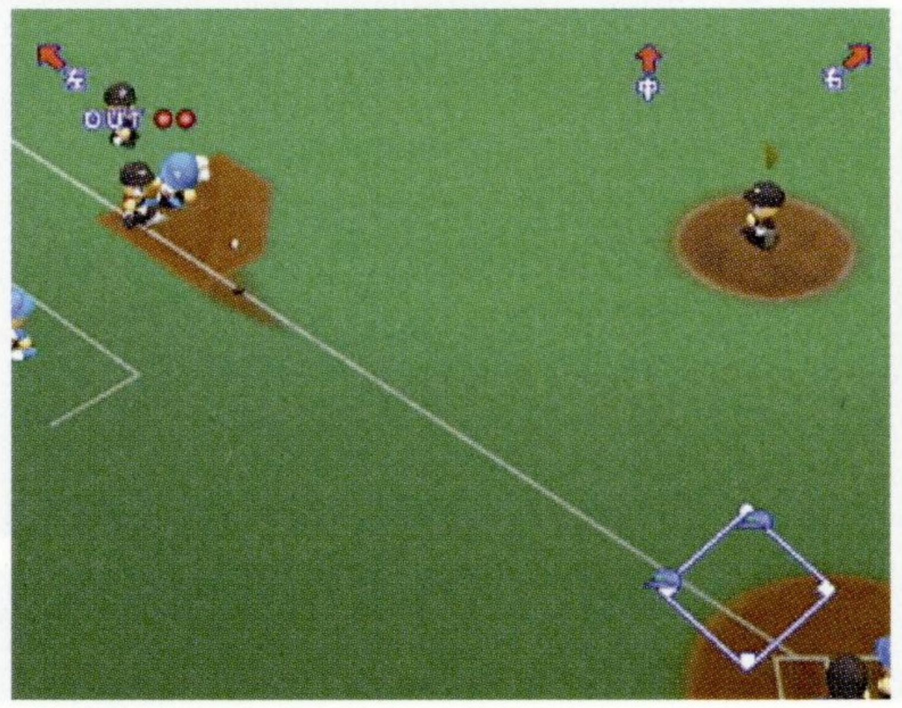
ダブルスチール

走者が一塁と二塁にいるケースで、投手が投球した瞬間にふたりの走者が同時に盗塁を試みる作戦。たいていの場合、捕手は三塁に送球するので、成功の鍵を握るのは二塁走者の走力になる。一塁走者はあまり走力が高くなくても問題はない。ただし、三盗は走力Aの選手でもかなり難しく、走力Aで「盗塁○」を持つ横浜の石井（琢）や西武の松井などの俊足選手でも、まともに狙うのはきびしい。相手捕手の肩力が低く、投手がスローボールや球速の遅い変化球を投げるといった条件が重なったときが、成功のチャンスだ。

操作	
Aタイプ	△または方向キー＋□でふたりの走者を指定して走らせる
Bタイプ	△または方向キー＋□でふたりの走者を指定して走らせる



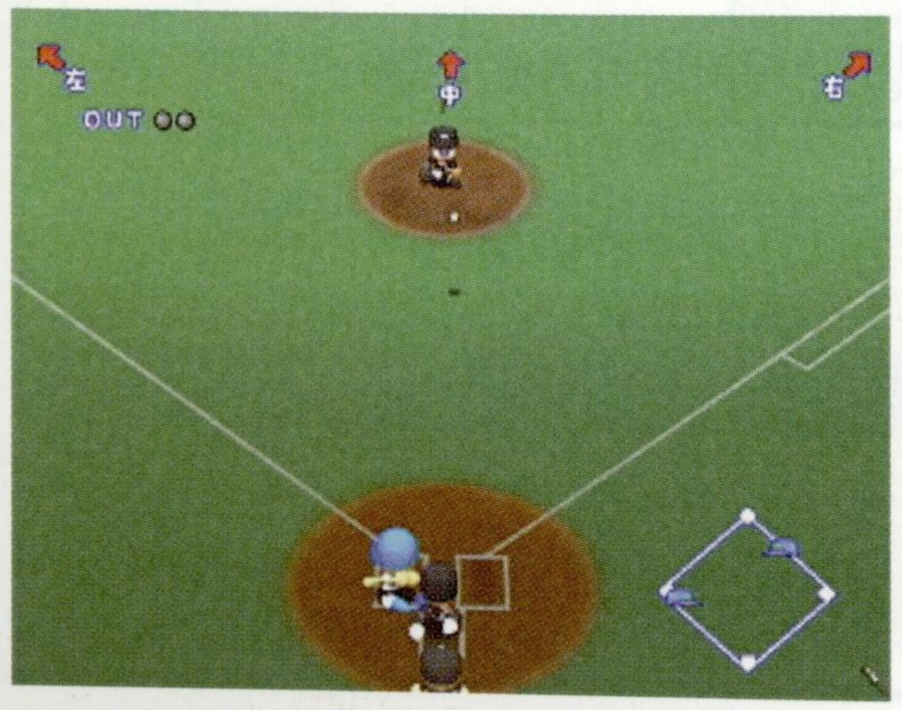
二塁走者の走力が高ければ狙ってみたい。成功すればチャンスは拡大する

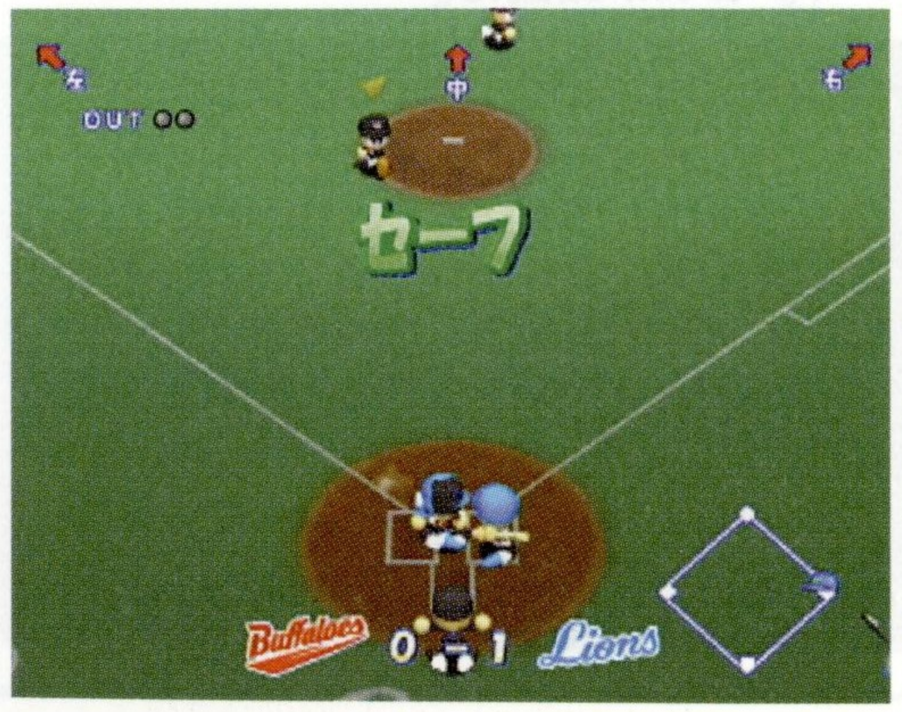

原則的に捕手は三塁に送球するので、一塁走者は足が遅くてもセーフになる

ディレードスチール

走者が一塁と三塁にいるときに、まず一塁走者が相手投手の投球と同時にスタートを切り、やや遅れて三塁走者が本塁へ突入する作戦。最初にスタートする一塁走者の盗塁を阻止しようと、捕手が二塁に送球した隙を狙って、三塁走者が本塁をおとしいれるのが狙いだ。二塁に送球したのを確認してから三塁走者をスタートさせると間に合わないので、作戦を実行するときは迷わずにスタートを切ることが大切。三塁走者の走力が高く、「ヘッドスライディング」や「体当り」を持った走者なら、成功確率は少し高くなる。

操作	
Aタイプ	方向キー上＋□で走者を指定して走らせ、続いて方向キー下＋□で走者を指定して走らせる
Bタイプ	方向キー上＋□で走者を指定して走らせ、続いて方向キー下＋□で走者を指定して走らせる


最初に一塁走者が走り、二塁への送球を誘う。遅れて三塁走者もスタート



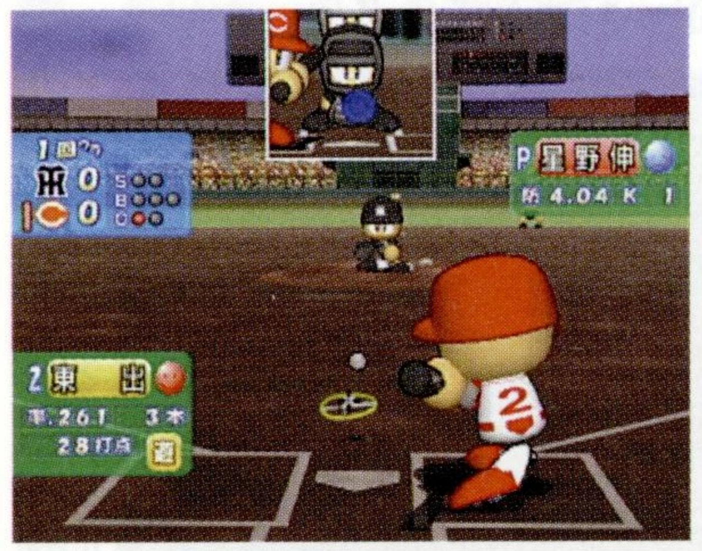
二塁からの返球が本塁に到達する前に三塁走者がホームインできれば成功だ

8 投手タイプ別実戦攻略

好投手を打ち崩すには、狙い球を絞ることと、相手の能力を詳しく知ることがポイントになる。ここでは、両リーグを代表する5人の実在投手を例に取り、どのように攻略していくべきなのかを紹介するので、対戦の参考にしてほしい。

狙い球を絞り込め！

どんな投手と対戦するときも、まずは狙い球を絞ることが大切。狙い通りの球種がくれば、どんな球でも対応はできる。あせらずにじっくり対処することを心がけよう。


どんな変化球でも、球種を読んでいれば打ち返すのは難しくない。好投手と対戦するときは、読みが重要だ

弱点があれば逃すな！

「ランナー×」や「一発病」など、投手のマイナスの特殊能力も攻め手のひとつ。相手投手に弱点があるなら、その弱点をつくような打ち方を考えていこう。

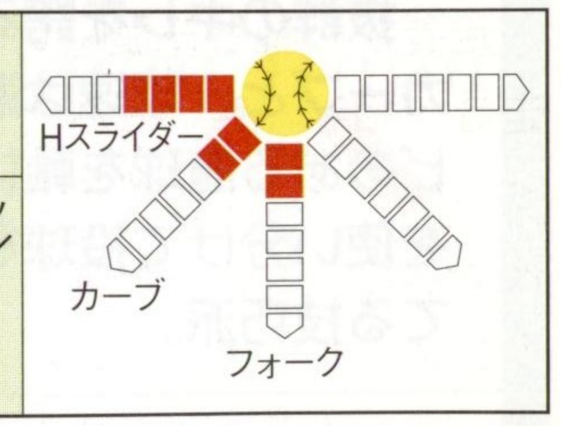

マイナスの特殊能力の効果が出る状況を狙いながら相手投手を切り崩していくと、得点チャンスも多くなる

投手別攻略ポイント

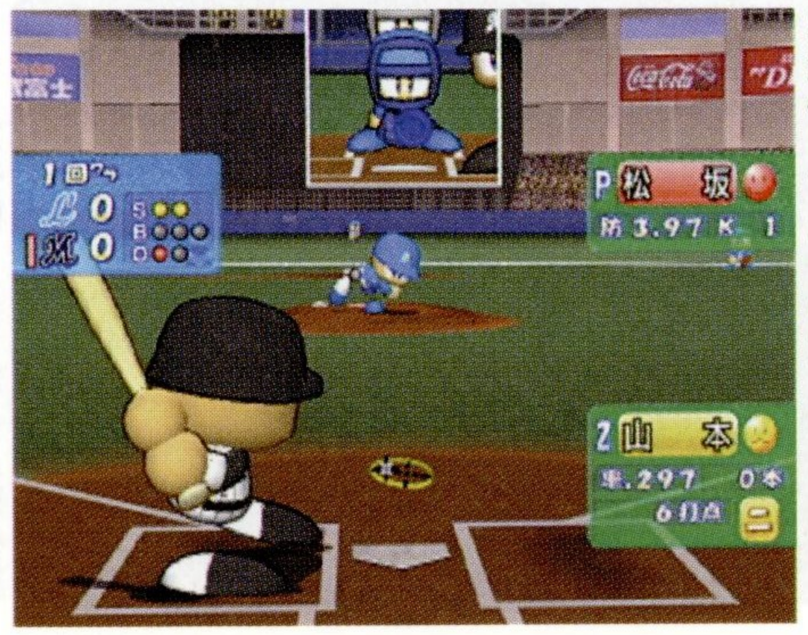
平成の怪物を打ち崩せ！

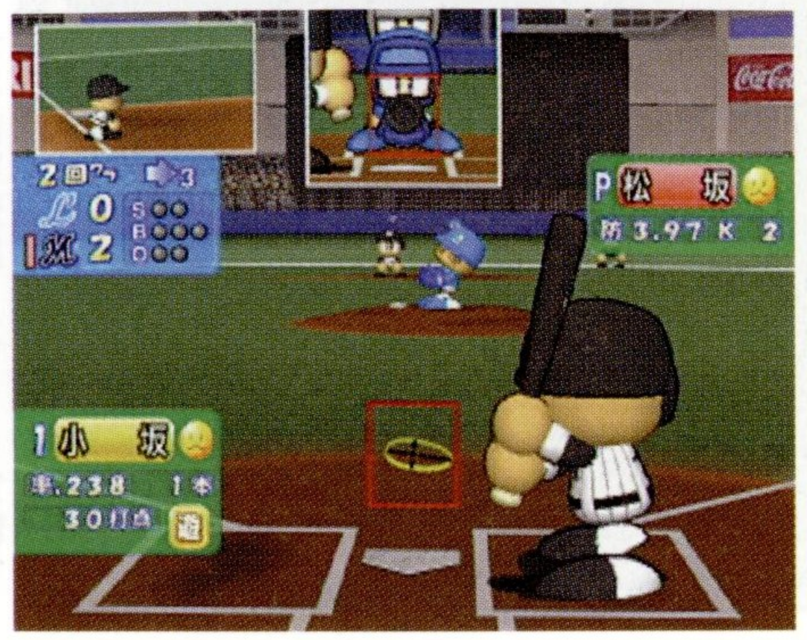
MAX156km/hの速球とキレのあるHスライダーのコンビネーションで三振の山を築いていく、パリーグを代表する速球派投手。

Lions	松坂	右投右打 オーバースロー	
球速	156km/h	特殊能力	尻上がり／ムラッ気／チャンス○／人気
コントロール	F(108)		
スタミナ	B(143)		



松坂のHスライダーは手元で急激に変化する。変化に合わせてカーソルを動かしても間に合わないので、あらかじめ着弾点より球ふたつ分くらい右にカーソルを合わせておき、球が曲がる途中でスイングし始めるというタイミングで打っていこう。また、速い球に反応するのが苦手なら、着弾点よりやや右下にカーソルを合わせておき、カーブとスローボールに狙いを絞って打ち崩していくという攻略法もある。

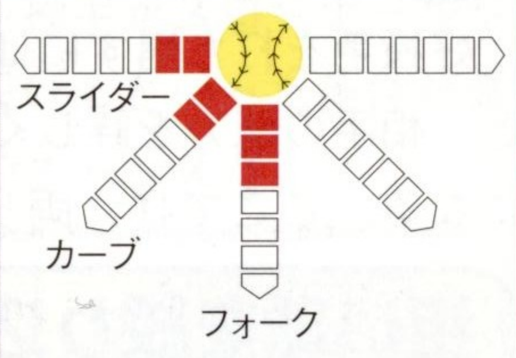

Hスライダーを見てからでは遅くなる。変化量を予想してカーソルを準備しておくのがポイントだ


調子に乗せると手がつけられなくなる。序盤で調子に乗る前にノックアウトしたい

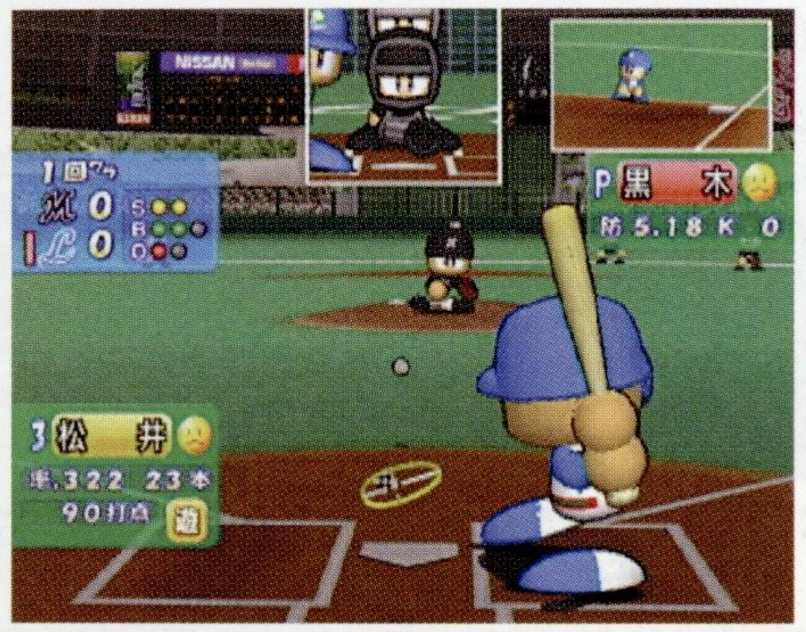
リーグを代表する大エースをどう崩していくか？

コントロール、スタミナともに一流で、3種類の変化球を使いこなす。粘り強い投球で大崩れしない、千葉ロッテの大黒柱。

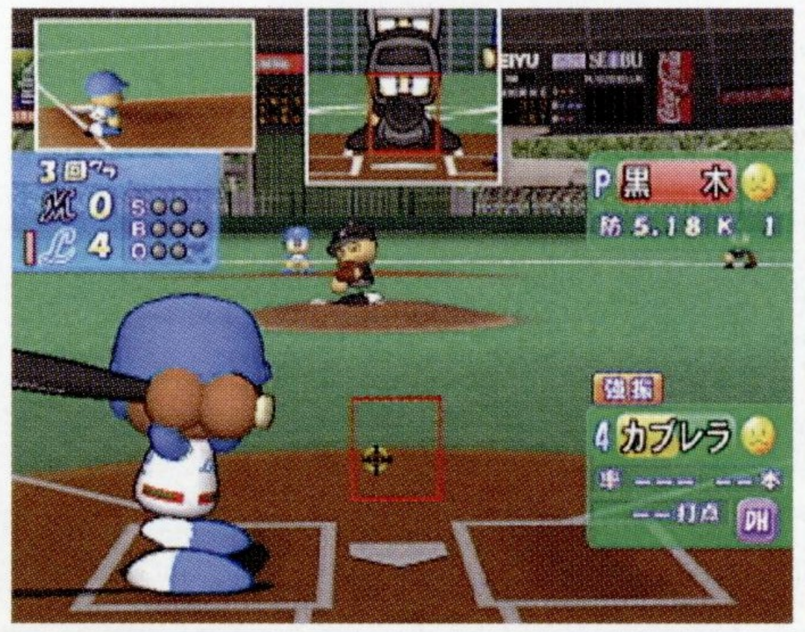
CHIBA LOTTE Marines	黒木	右投右打 / オーバースロー
球速	146km/h	特殊能力：尻上がり／人気／テンポ○
コントロール	B(156)	
スタミナ	B(137)	



黒木のカーブとスライダーの変化球レベルはともに2と、それほど大きくない。基本的にはストレートを流し打ちするタイミングで待ち、カーブやスライダーがきたら、右打者なら踏み込み、左打者なら下がってスイングすれば対応できる。残る球種のフォークは、タイミングをつかまないとミートしにくいので、無理に狙う必要はない。あえて狙うなら、高めなら球半分くらい下、低めなら球ひとつ分くらい下を狙い打ちしていこう。



変化球のレベルが低いので、変化するのを見てから対応しても、きちんととらえることができる

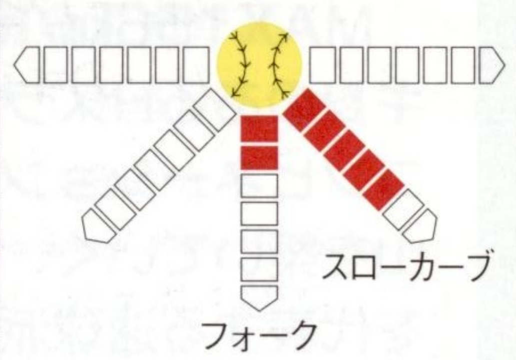


「尻上がり」なので、ペースよく終盤まで投げさせると打ちにくくなる。5回前までに打ち崩したい

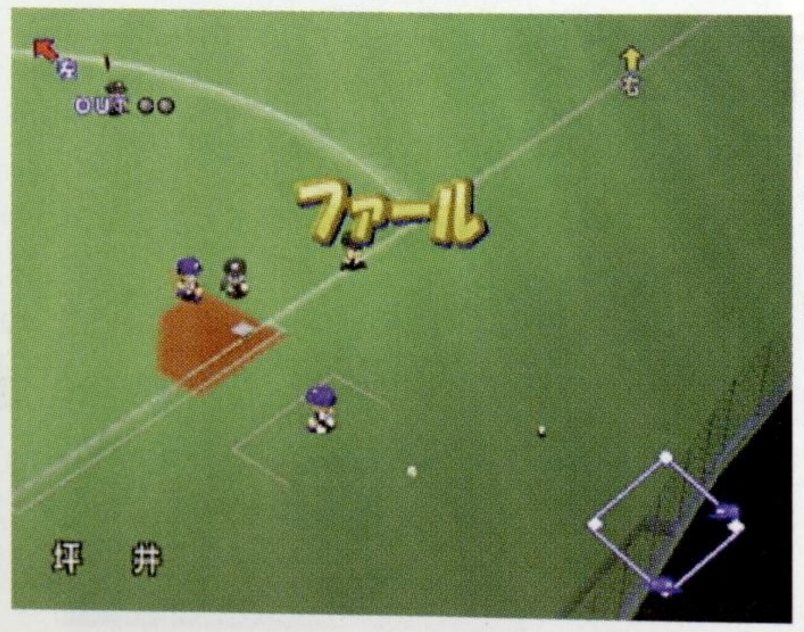
球界きっての軟投派をつかまえろ

抜群のキレを誇るスローカーブと、球速は遅いがノビのある直球を軸に、緩急を使い分けて投球を組み立てる技巧派。

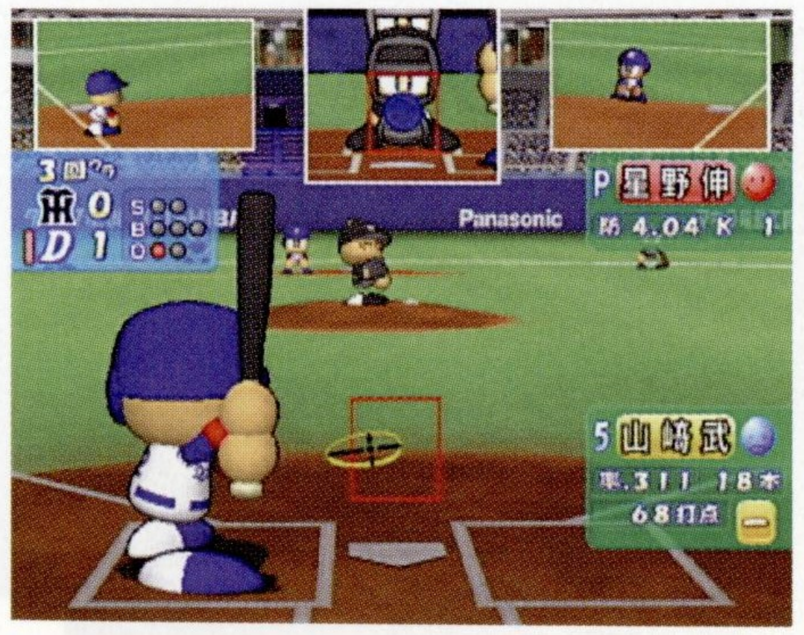
Tigers	星野(伸)	左投左打 / オーバースロー
球速	129km/h	特殊能力：ジャイロボール／リリース○／クイック○／テンポ○
コントロール	B(155)	
スタミナ	C(95)	



星野（伸）のスローカーブは球速が90km/h台とかなり遅く、投げた瞬間から山なりの軌道を描くので、球種を判別しやすい。打者から見て左側にきたスローカーブはボールになるので見送り、右側のボールゾーンからストライクになる球を狙い打ちしていこう。また、ほかの球種もすべて球速が遅いので、変化を見極めてからでも、スイングする余裕は十分にある。緩急で攻めてくる投手なので、惑わされないようにすることが大切だ。



「ジャイロボール」でストレートがノビるので注意。カットして粘り、変化球に狙いを絞ろう

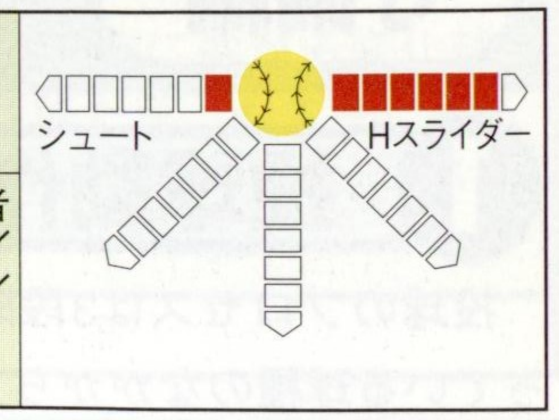


連打を浴びせるとピヨリ状態になることが多い。こうなると変化球のキレも落ち、打ちやすくなる

中継ぎエースのウイニングショットを狙え

キレ味鋭いHスライダーが武器の、中日が誇る中継ぎエース。調子の波に左右されることが少なく、安定感のある投球を見せる。

Dragons 中日	岩瀬	左投左打 / スリークォーター
球速	149km/h	特殊能力：キレ○／対左打者○／クイック○／勝ち運／回復○／安定感
コントロール	B(159)	
スタミナ	E(60)	



岩瀬は、レベル6のHスライダーとレベル1のシュートを持つ。絶好調時なら、Hスライダーはストライクゾーンの半分ほどの距離を高速でスライドする。狙うときは変化量の分だけカーソルを左にずらしておき、曲がり始めると同時にスイングする。球種を読み違えてストレートがくると空振りする危険性は高いが、ある程度はしかたがないところだ。ストレートかHスライダーのどちらかを中心に狙って攻略していく投手なのである。



ストレートかHスライダーに狙いを絞るのが攻略の鍵。読みが当たったときは確実に打ち返そう

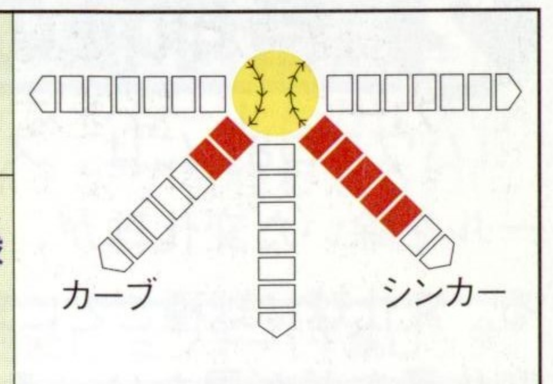


「クイック○」なので走者を盗塁させるのは難しい。走者はヒットエンドランかバントで進めよう

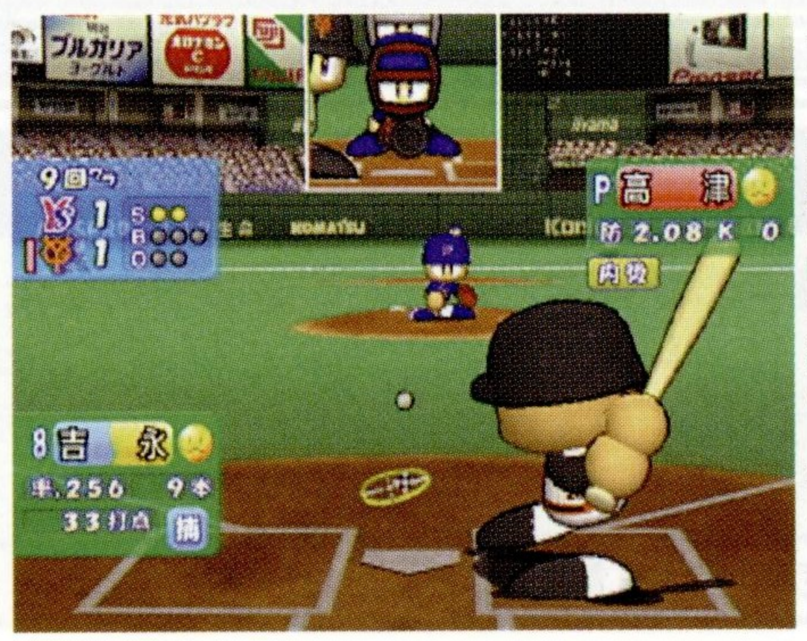
リーグを代表する守護神を粉砕せよ

サイドスローから繰り出されるシンカーのキレは、まさに伝家の宝刀。ヤクルトの勝利の方程式を支える、絶対の信頼感を持つ守護神。

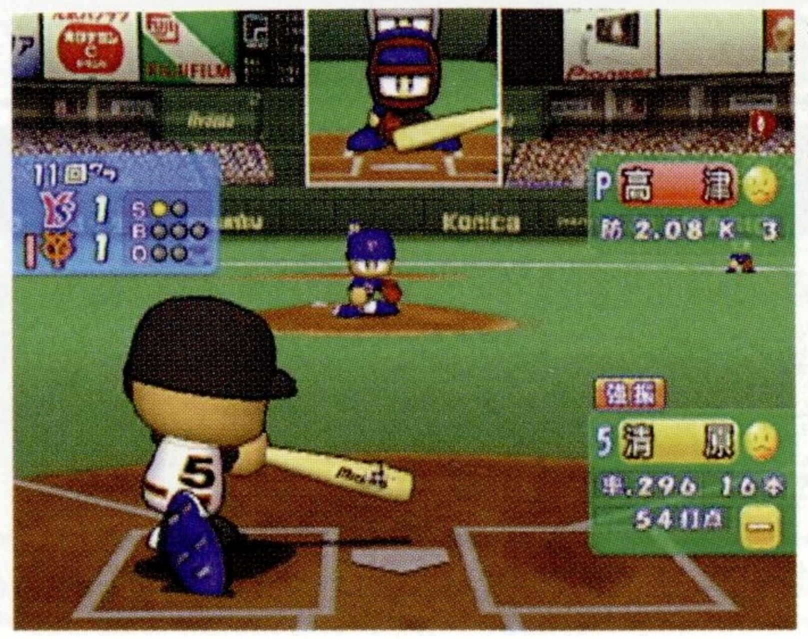
Yakult Swallows	高津	右投右打 / サイドスロー
球速	144km/h	特殊能力：キレ○／リリース○／人気／変化球中心
コントロール	A(190)	
スタミナ	E(34)	



高津のサイドスローから投げ込まれるシンカーは、打者の手前で微妙に浮き上がってからストンと鋭く落ちる。この球を狙うときはカーソルを球ふたつ分ほど左下にずらし、変化を始めるタイミングに合わせてスイングすると、ジャストミートできる。着弾点の移動をいかに予測するかが攻略ポイントで、ミート打ちならそれほど難しくない。シンカー以外では、ストレートは球速もそれほど速くないので、狙い打ちしやすい。



決め球のシンカーを狙い打てるようになれば相手にプレッシャーを与え、投球の幅を狭められる



シンカーはミートできればよく飛ぶ。一発を狙えるパワーを持つ打者は強振でホームランを狙いたい

守備編

相手の裏をかく投球術と、鉄壁の守備の技術を身につけ、失点を最小限に食い止めよう。

1 投球動作の流れ

投球のプロセスは3段階。まず、投手が持っている球種のなかから方向キーで投げる球種を選択して、×ボタンを押す。ここでどの方向も押さない場合は、スローボールが選択される。次に、投手が投球モーションに入ったら、キャッチャーミットを動かして投球コースを決定。変化球はキャッチャーミットを構えた位置からコースが変化するので、最終的な着弾点を予想して投球しよう。



変化球を投げるときは、球種の変化球レベルを考慮して着弾点を予想しよう

投球のプロセス

1. 球種を決定する
2. ×ボタンで投球モーションに入る
3. 投球モーション中にミットを移動して、コースを決定する

ボタン連打でスピードアップ

投球モーション中に×ボタンを連打すると、通常よりも球速を3～8km/h上げることができる。要所で使えば打者のタイミングをはずすのに役立つ。ただし、最高球速より速い球は投げられない。また、通常よりもスタミナを多く消耗するので、多用も禁物だ。

2 各球種の特性と使い方

『パワプロ8』には、ストレートとスローボールを除いた変化球が、全部で16種類存在する。変化球は球種ごとに球速や変化する方向、変化量などが異なり、それによって使い所が変わってくる。ここでは各球種ごとのおおまかな特徴と使い所、その球種を投げられるおもな投手について説明していく。参考にして、投球の組み立てに役立ててほしい。

スライダー

投手の利き腕と逆方向の真横に変化する。打者の外角に逃げるように投げて空振りを狙ったり、内角に食い込ませて詰まった打球を打たせるのに適している。

代表選手 武田(中日)、篠原(福岡ダイエー)、西口(西武)

Hスライダー

スライダーと似た変化球だが、球速や横にスライドする速度がスライダーより速い。ストレートと見分けるのが難しく、投げ分けることで空振りを狙える。

代表選手 岩瀬(中日)、伊藤(ヤクルト)、松坂(西武)

シュート

投手の利き腕と同じ方向の真横に変化する。逆方向に変化するスライダーやHスライダーと使い分けることによって、打者に2択を迫ることができる。

代表選手 川崎(中日)、小林(雅)(千葉ロッテ)、黒木(日本ハム)

カーブ

投手の利き腕と逆方向の斜め下に変化する。低めに投げて内野ゴロを打たせたり、ボール球になるようにコントロールして空振りを誘うなど、活用法は多い。

代表選手 工藤(巨人)、岡島(巨人)、石井(一)(ヤクルト)

スローカーブ

球筋はカーブに似ているが、球速が遅く変化量も大きい。ストレートとの球速差を利用して、打者のタイミングを狂わせるために役立つ変化球。

代表選手 星野(伸)(阪神)、岩本(日本ハム)、ラジオ(福岡ダイエー)

Sスライダー

投手の利き腕と逆方向に曲がる変化球。スライダーと似た球筋だが、わずかに落ちる。スライダーを狙っている打者に投げ、内野ゴロを打たせるのに便利。

代表選手 野口(中日)

ドロップ

投手の利き腕と逆方向の斜め下に変化する。カーブより横の変化量が少なく、縦に大きく変化する。ミートしにくく、空振りを誘うのに適した球種。

代表選手 権藤(OB)、堀内(OB)、外木場(OB)

シンカー

投手の利き腕と同じ方向の斜め下に変化する。変化し始めるタイミングがやや遅いので、球種を判別されにくい。カーブと使い分けると、打者をほんろうできる。

代表選手 高津(ヤクルト)、星野(福岡ダイエー)、川尻(阪神)

スクリュー

左投手が投げるシンカーのこと。左打者の内角をえぐるように投げ込むことによって、バットの芯をはずしたり、空振りを狙うといった使い方ができる。

代表選手 山本昌(中日)、高橋(尚)(巨人)、渡辺(正)(福岡ダイエー)

Hシンカー

球筋はシンカーと同じだが、球速や変化する速度が速くなっている。ストレートと見分けがつきにくいので、投げ分けると空振りを狙いやすい。

代表選手 潮崎(西武)、小倉(オリックス)、川越(オリックス)

フォーク

打者の手前で急激に落ちる。ストレートを待っている打者に投げると空振りを誘うことができる。ただし、ミートされると打球がよく飛ぶのが欠点。

代表選手 上原(巨人)、森(西武)、門倉(大阪近鉄)

チェンジアップ

球速はフォークよりも遅く、打者の手前で大きく落下する。ストレートとの球速の差を利用して、タイミングを狂わせるのに適している。

代表選手 井川(阪神)、西口(西武)、ミンチー(千葉ロッテ)

Vスライダー

真下に大きく変化する球種。フォークより落差は大きく、変化し始めるのは早い。ゴロを打たせるのに適しているが、変化球レベルが高ければ空振りも狙える。

代表選手 大塚(大阪近鉄)、倉野(福岡ダイエー)、金田(オリックス)

SFF

真下に落ちる変化球。フォークよりも球速が速く、変化量は小さい。ストレート待ちの打者に投げ、バットの芯をはずして内野ゴロを打たせるのに適している。

代表選手 鄭珉哲(巨人)、ギャラード(中日)、小野(千葉ロッテ)

パーム

ゆるやかに真下に変化する。最も落差の大きい変化球。遅い球速を利用して、打者のタイミングを狂わせ、内野ゴロを打たせるのに適している。

代表選手 吉田(福岡ダイエー)、帆足(西武)、加藤(オリックス)

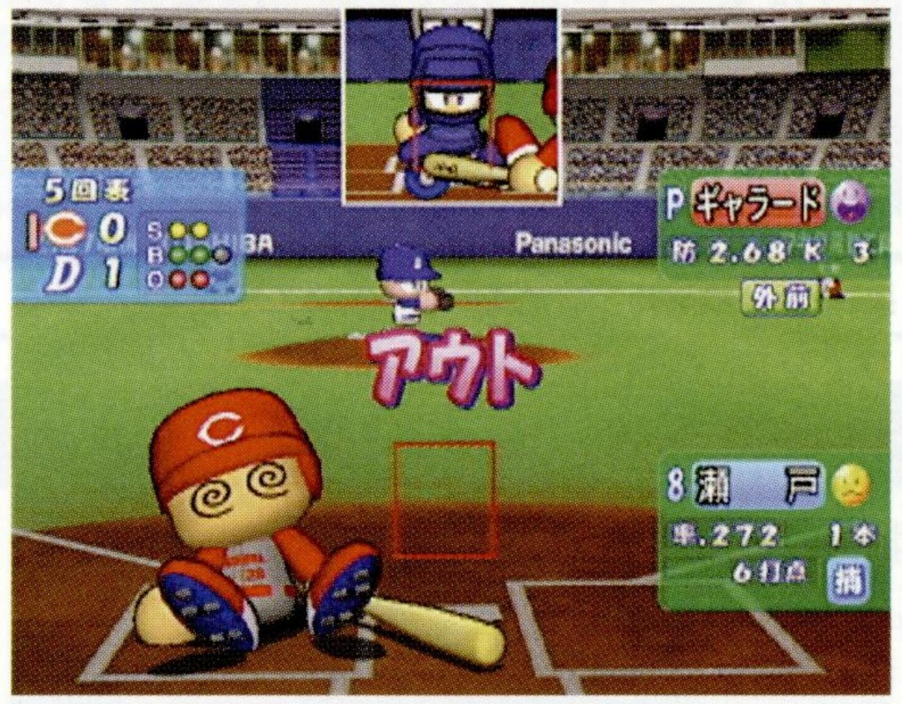
ナックル

下方向に落ちつつ、横方向にランダムに変化する。変化が予想できないので、ただ投げるだけでも打者をほんろうできるが、ミートされると長打になりやすい。

代表選手 前田(幸)(中日)、青木(勇)(西武)

3 投手のスタミナ

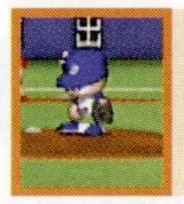
投手のスタミナを知る目安になるのが、ステータス画面で表示されるスタミナの数値。試合中の投手のスタミナは、この数値に、調子による影響が加わったものになる。当然ながら調子がいいときほどスタミナはアップし、悪ければダウンする。また、先発させた投手のみ、普段よりスタミナがアップするという特徴もある。調子がいいときなら、リリーフ投手でも先発をこなすことも可能だ。



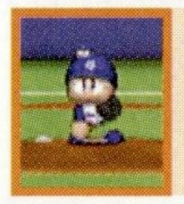
絶好調で先発に起用すれば、リリーフ投手でも5回くらいまでは投げ切れる

4 投手の状態をチェック

スタミナは、投球や牽制、安打を打たれたときに消耗する。スタミナがなくなると、投手は汗をかき始める。こうなると球速は落ち、変化球の変化量も少なくなるので、投手交代を考えたほうがいい。また、連打を浴びると頭の周りに星が出るピヨリ状態になる。このときは能力が落ちているので要注意だ。



汗をかく
スタミナがマイナスになった状態。投手交代の目安になる時期だ。



肩で息をする
スタミナが−30以下になった状態。能力が下がっていくので交代させよう。



ピヨリ状態
連打を浴びるとこの状態に。能力が落ち、スタミナの消耗も激しくなる。



ピヨリ状態になっても、ピンチを抑えれば回復させることができる

「ポーカーフェイス」に注意

「ポーカーフェイス」を持つ投手は、スタミナがなくなって汗をかく状態になっても、表情はまったく変化しない。これによって、対戦相手にスタミナ切れを察知されないというメリットはあるが、気がつかないうちに能力が落ちているというデメリットもある。こうした投手が登板しているときは要注意だ。

5 失投

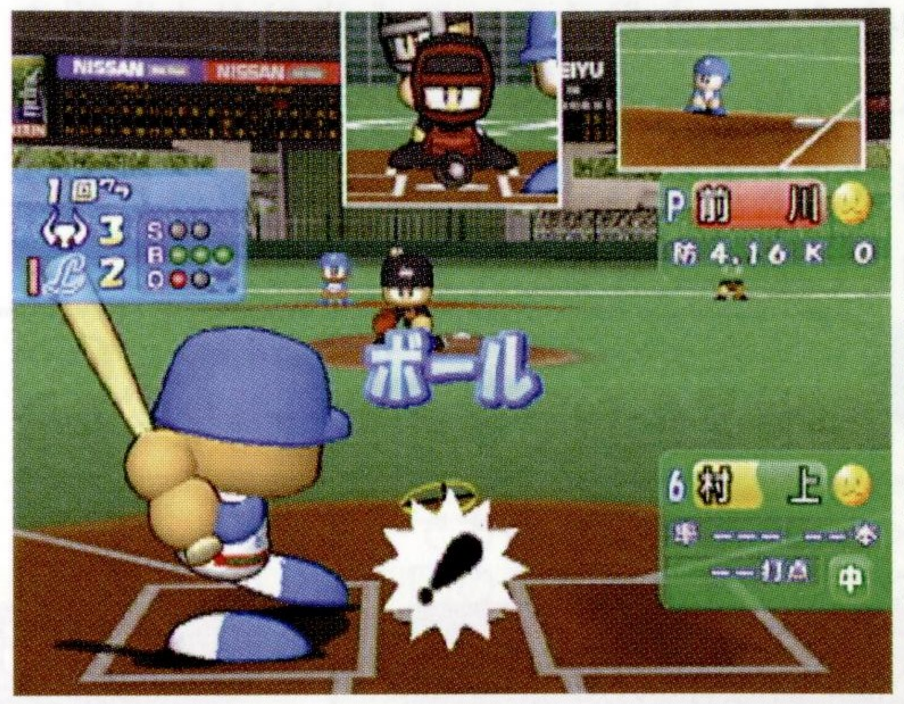
投球時に投手の頭上に！マークが表示されたときは、失投が発生する。球はスローボールと同じくらいの速度のストレートになり、狙ったコースから大きくはずれ、ど真ん中にいって長打を浴びる（通常よりよく飛ぶ）ことが多い。失投の発生確率は、投手のコントロールが悪いほど高くなる。また、捕手が「キャッチャー○」や「キャッチャー◎」を持っていれば失投が発生する確率を低くできる。

「一発病」と「逃げ球」

失投したときの投球コースはランダムで決められるが、投手が「一発病」を持つ場合はど真ん中にいきやすく、非常に危険な状況になる。逆に「逃げ球」を持つ場合はボールゾーンにはずれる可能性が高い。スタミナがなくなったりピヨリ状態のときは、失投の確率も上がっているので、「一発病」を持つ投手の場合は早めの交代を考えたほうが無難だ。

6 暴投と捕逸

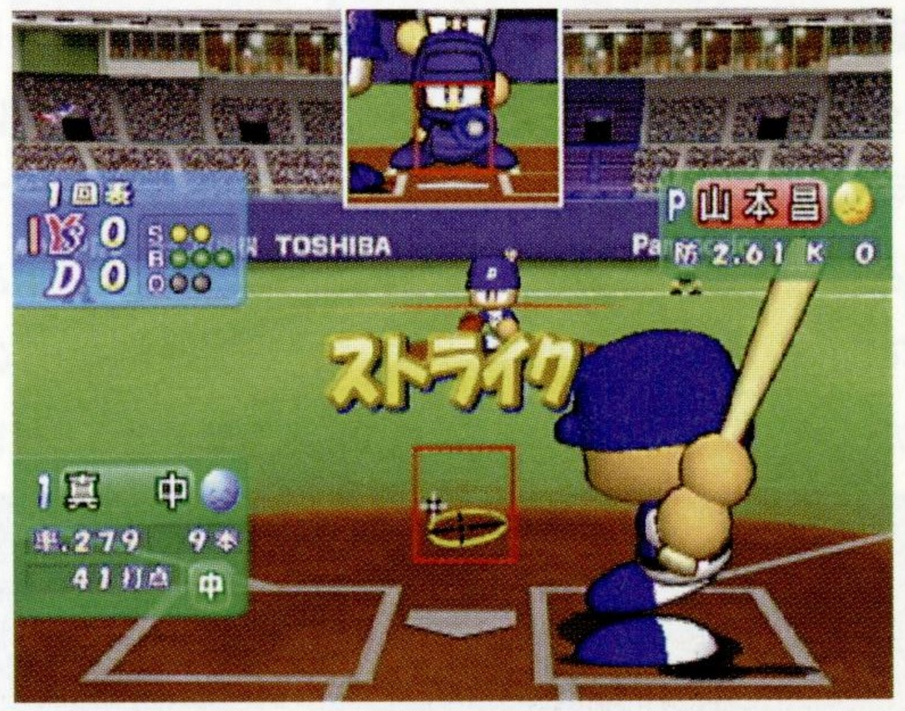
投球時に捕手の頭上に！マークが表示されたときは、暴投か捕逸が発生する。暴投と捕逸は、投手が失投したときや、投球がワンバウンドしたときに発生しやすい。また、捕手の守備力が低いほど、捕逸の発生率も高くなる。三塁に走者がいるときなどの大事な場面では、守備力の高い捕手を起用して、ワンバウンドするようなコースへの投球を控えることで、暴投や捕逸を防ごう。



メインポジションが捕手以外の選手を捕手にすると、捕逸の発生率は上がる

7 投球の組み立て

投球に関するシステムをひと通り理解したら、実際に打者を打ち取るために効果的な投球術を考えていこう。投球術において最も大切なことは、いかにして打者心理の裏をかくかということだ。クセを読まれないように単調な配球は避け、つねに相手の心理を考えながら投球することが大切である。ここで紹介するふたつのポイントに注意して、打者をほんろうする投球術をマスターしてほしい。



相手の心理の裏をかき、狙い球を絞らせないことが重要なポイントだ

緩急をつける

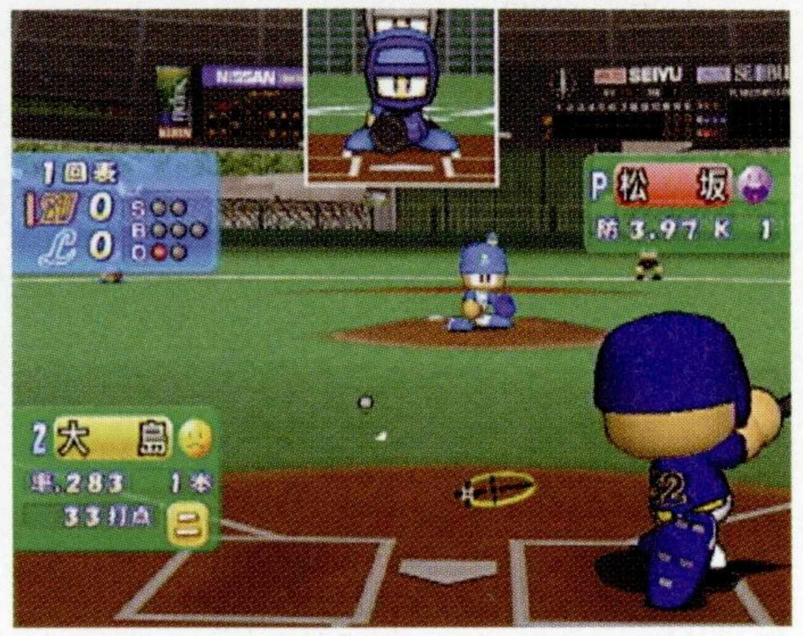
打者を打ち取るためのポイントのひとつは、タイミングをはずすこと。ストレートとスローカーブのように、球速に大きな違いがある球種を交互に投げることによって、打者のタイミングを狂わせよう。このときにボタン連打で球速を変化させると、いっそう効果が高くなる。



球速の違う球種を組み合わせ、打ち損じや空振りを狙っていこう

芯をはずす

打者を打ち取るためのもうひとつのポイントは、ミートカーソルの芯をはずすこと。これには内角と外角を広く使い、変化球を投げ分けるのがいい。コースを決めるときにキャッチャーミットを激しく動かし、ぎりぎりまでコースを絞らせないようにすると、さらに効果的だ。


バットの芯をはずすことができれば、まともな打球は飛ばない

8 守備シフトを活用しよう

守備中はいつでも守備シフトを変更できる。試合の状況や相手の取ってくる作戦によって守備シフトを使い分けていけば、安打や進塁を防ぐこともできる。それぞれの守備シフトをどういったケースで使っていけばいいのかを下にまとめたので、参考にしてうまく使いこなしてほしい。



守備シフトは、バットに球が当たる直前まで変更可能。相手に悟られないように、ぎりぎりで変更しよう

バントシフト
R2ボタン

一塁手と三塁手が大きく前進するシフト。バントを防ぐ効果が高い。ただし、相手にバスターを試みられると守備のあいだを抜かれやすいので、読まれると危険だ。



一塁手と三塁手がかなり前進するので、バントを防ぎやすい

内野シフト
R1ボタン+×(□)

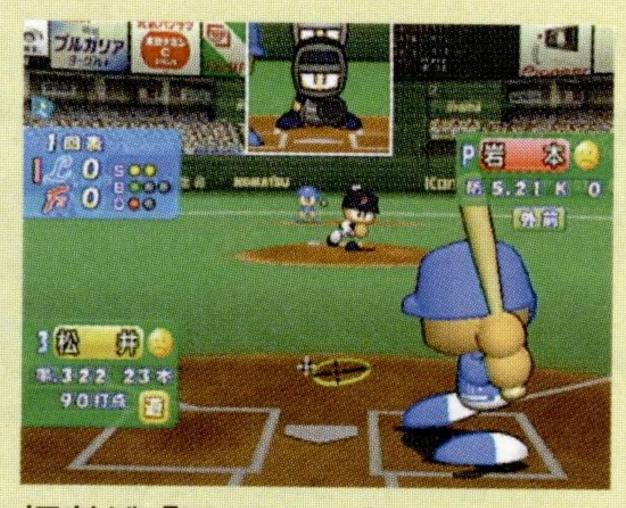
三塁に走者がいるときに前進守備をしいて内野ゴロに打ち取れば、本塁への突入を防ぎやすい。内野後退は、内野のあいだを抜かれにくくなるので、打者の走力が低いときに有効だ。



内野手の肩力が高いチームなら、つねに内野を後退させてもいい

外野シフト
R1ボタン+○(△)

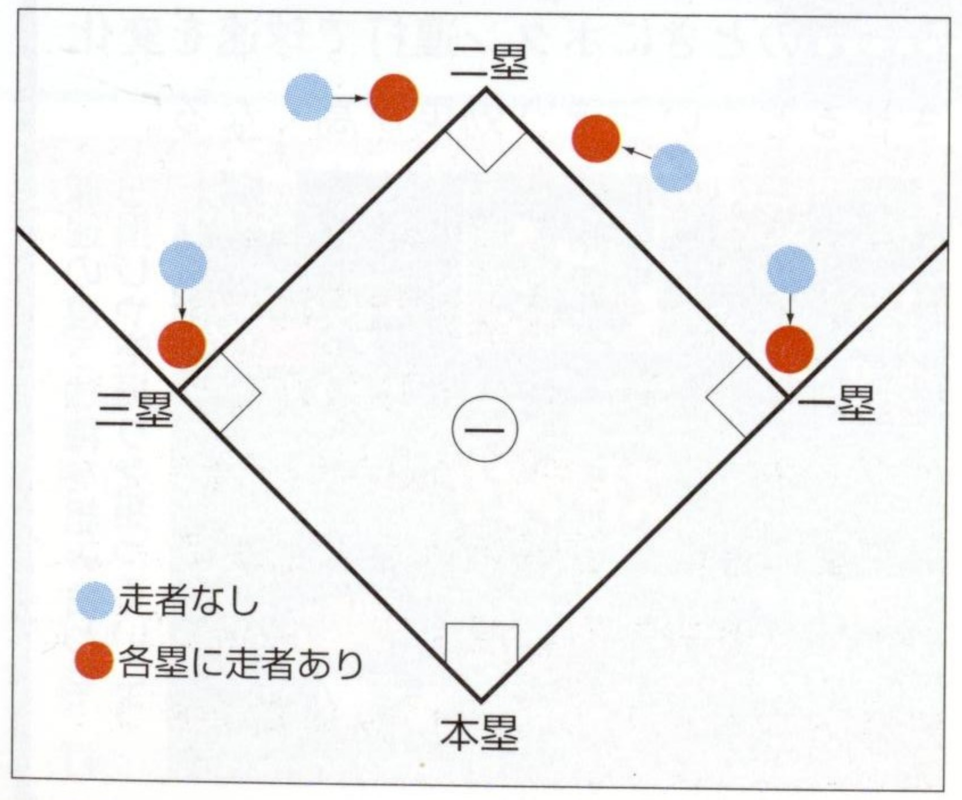
二塁に走者がいるときに前進守備をしくのは、失点を防ぐためのセオリー。打者のパワーが高いときは、外野を後退させておくと、大きな当たりでも捕球しやすくなる。



打者が「アベレージヒッター」の場合にも、前進守備は効果的だ

守備形態の変化に注意

野手は打球を取るだけでなく、送球のカバーをするという役目も持っている。そのため、塁上に走者が出ているときには、守備位置も微妙に変化する。たとえば、一塁に走者がいる場合には、投手からの牽制球に備えて、一塁手は通常よりもベース寄りに守備位置を取る。これによって一、二塁間が広くなるので、この方向へ打球が飛んだときは、いつもより素早く反応しないと抜かれてしまうので、注意が必要だ。



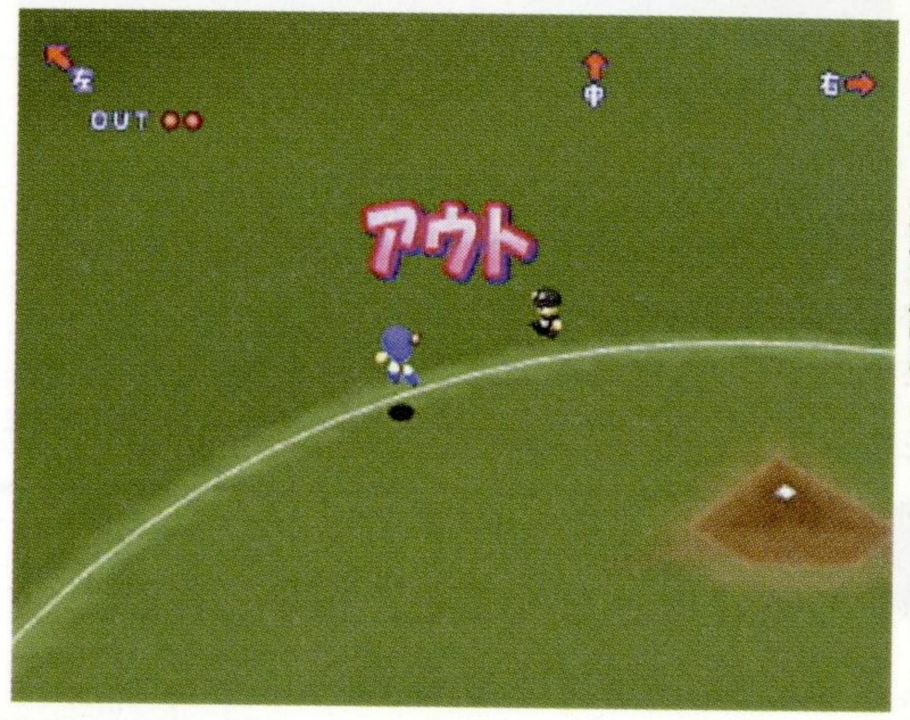
9 長打を防ぐ守備

ホームランを打たれてしまったら守りようがないが、それ以外の長打は、守備の操作を正確に行うことによって、アウトにしたり、進塁を防げる可能性もある。ここでは、長打を防ぐために覚えておくと役立つ、ふたつのテクニックを紹介していくので、試合の状況に合わせて活用し、相手のチャンスを未然に防いでいこう。

ファインプレイ

野手のあいだを抜けそうな打球や、頭上を越えていく鋭いライナーなど、ヒット性の打球に跳びついて捕球し、アウトにしてしまうテクニック。決まれば最高に見栄えもするし、チャンスを一瞬でつぶすこともできる。しかし、跳びつくタイミングによっては打球に届かなかったり、弾いてしまうこともある。失敗した選手はしばらく動けなくなることもあるので、特に外野手は注意が必要だ。また、ファインプレイを試みた選手がケガをしてしまうこともあるので、「ケガしやすい」を持つ選手での多用は控えたい。ほかに、あせって送球しようとして捕球前にボタンを押し、つまらないエラーをしてしまうのも、よくありがちなミスだ。十分に注意しておこう。

操作	Aタイプ	方向キーで方向を入力しながら×、○、△、□のどれかでダイビング。ボタンのみを押すと真上ジャンプ
	Bタイプ	方向キーで方向を入力しながら×、○、△、□のどれかでダイビング。ボタンのみを押すと真上ジャンプ

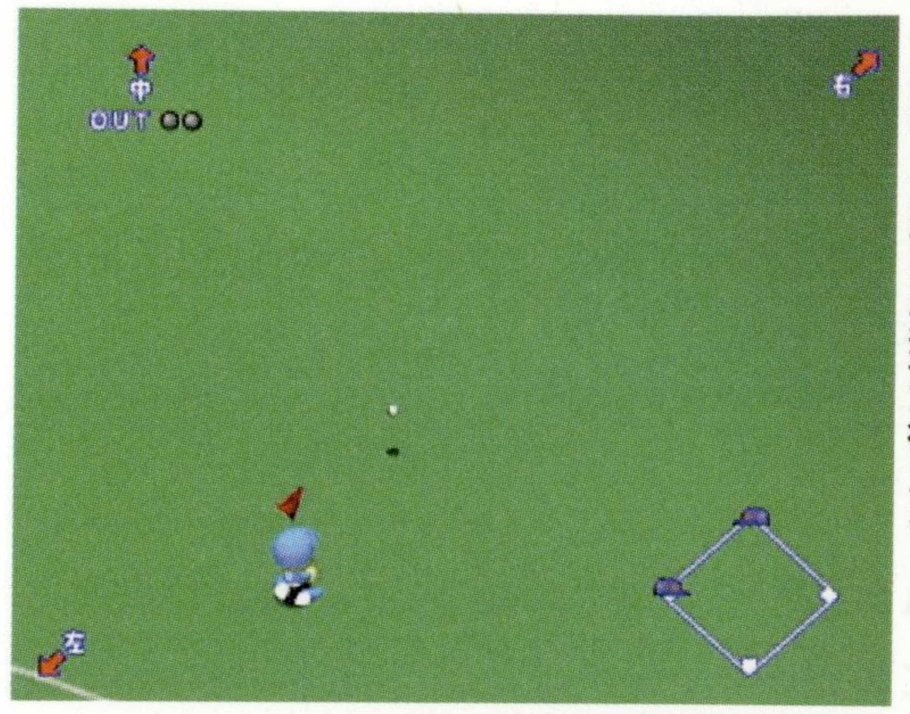


ヒット性の打球でも、あきらめずに跳びついて捕球を試みよう

中継プレイ

外野手が捕球した打球を、目的の塁に直接返球せずに、中継に入っている内野手に向けて送球。送球を受けた野手が目的の塁に返球するプレイを中継プレイという。外野手の肩力がB以上なら、中継プレイをしないで直接返球してもいいが、そうでなければ、できるだけ中継プレイを活用したい。肩力の低い野手による遠距離の返球は軌道が山なりになるので、中継を挟んだほうが結果的に速く返球できる。また、遠くから返球したときほど返球はそれやすくなるが、中継プレイをすれば、目的の塁に正確な返球を行うことができるというメリットもある。加えて、中継の野手が球を持つことによって、打者走者を牽制し、進塁を防ぐ効果もある。

操作	Aタイプ	外野手が打球を捕球したら、R1(R2)ボタンで中継の野手へ送球
	Bタイプ	外野手が打球を捕球したら、R1(R2)ボタンで中継の野手へ送球



外野手の肩力が低くても、中継プレイなら速く正確な返球が行える

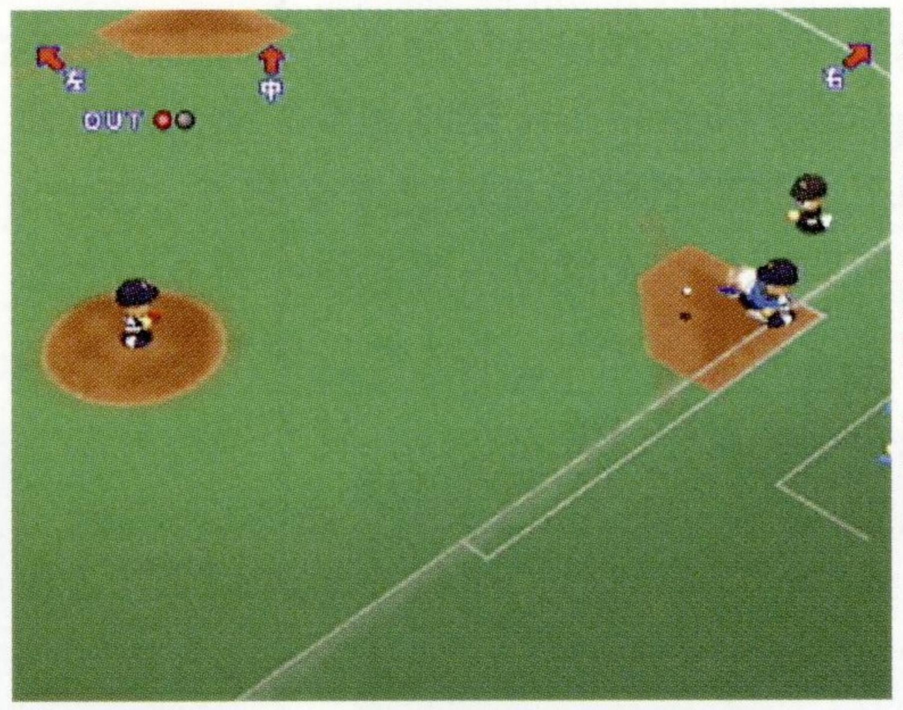
10 走者がいるときのテクニック

相手の出塁を許さずに試合が展開できればいうことはないが、実際には、そううまくいくことは少ない。塁上に走者がいるときは、相手にとって最大の得点チャンス。こういった状況で失点を防ぐには、投手と野手を連携させた手堅い守りが必要だ。ここからは、走者がいる状況で活用できる守備のテクニックを説明していこう。

牽制球

盗塁やヒットエンドランなど、投球と同時に走者をスタートさせて進塁を狙う作戦を未然に防ぐため、投手が走者のいる塁に向けて送球するプレイを牽制球という。牽制球を投げたときに、スタートを切ろうとしていた走者の帰塁が遅れれば、そのままアウトにできる。なお、牽制球を投げるときは、ボタンを素早く短く押すことによって、牽制動作を素早くできることを覚えておこう。走力が高い走者が出塁しているときは、相手も積極的に進塁を狙ってくる可能性が高い。こうしたときには、こまめに牽制球を投げて、走者を塁上に釘づけにしておくのがセオリーだ。牽制球でアウトにできなくても、相手に作戦を躊躇させる効果が期待できる。

操作		
	Aタイプ	投球の動作に入る前に、○(一塁)、△(二塁)、□(三塁)で牽制
	Bタイプ	投球の動作に入る前に、方向キー十□。方向キー右(一塁)、方向キー上(二塁)、方向キー左(三塁)で牽制



こまめな牽制を行うことによって、進塁する意志を消極的にさせよう

ウエストボール

相手がヒットエンドランや送りバント、スクイズなどを試みてきそうな局面で有効な作戦。打者のバットが届かないコースに大きく投球をはずして、走者を単独で飛び出させて刺殺や挟殺を狙っていく。ウエストボールでベストとされる投球コースと球種は、外角高めのストレート。低めではなく高めにはずすのは、暴投や捕逸の危険性を減らすため。ストレートを投げるのは、飛び出した走者がそのまま盗塁しようとしたときに、防げる可能性が高いからだ。成功させるコツは、相手が取ってくる作戦を事前に察知すること。どういった状況で、どんな作戦を狙ってくるのか、つねに警戒を怠らないことが、失点を防ぐことにつながる。

操作		
	Aタイプ	×で投球し、方向キーでストライクゾーンから大きくはずす
	Bタイプ	×で投球し、方向キーでストライクゾーンから大きくはずす

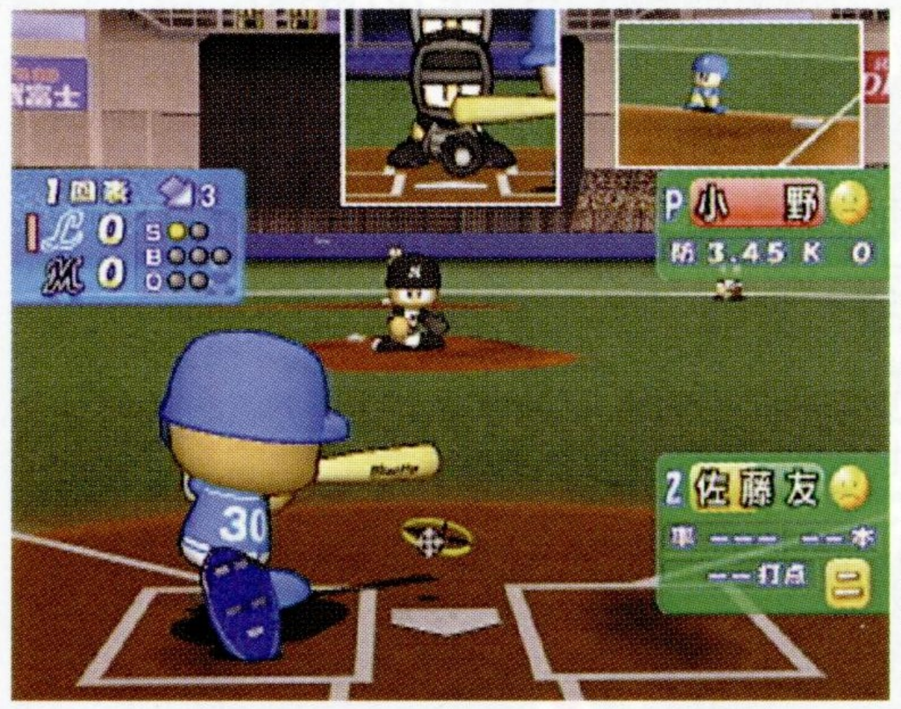


特にスクイズに対しては絶大な効果を持つ。気配を感じたら素早くはずそう

ダブルプレイ

ダブルプレイとは、一連のプレイのなかで攻撃側の選手ふたりをアウトにすることをいう。たとえば、一塁に走者がいるときに、打者が打った打球を遊撃手が捕球し、二塁に送球して走者をアウトにする。続いて二塁手が一塁に送球して打者走者をアウトにすればダブルプレイの完成となる。なお、ゴロを処理してダブルプレイを取ることを併殺といい、打者の記録は併殺打となる。ダブルプレイを狙うときは、内野で処理できる打球を打たせるのがポイント。変化球を低めに投げ、バットの下側で引っかけさせるのがセオリーだ。

操作		
	Aタイプ	走者一塁の場合、野手が捕球後に△で二塁に送球。走者アウト後に○で一塁に送球
	Bタイプ	走者一塁の場合、野手が捕球後に方向キー上十×で二塁に送球。走者アウト後に方向キー右十×で一塁に送球



走者一塁の場面では、ボール球になる変化球を低めに投げてゴロを打たせる



ゴロを捕球したら二塁、一塁と素早く送球して、ダブルプレイを狙おう

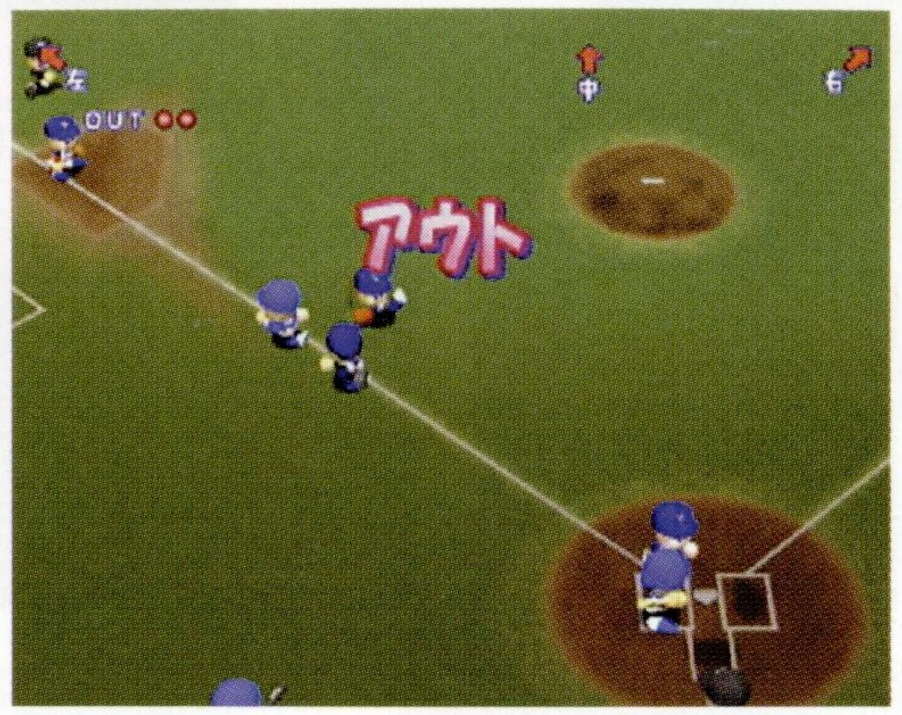
挟殺プレイ

塁間で走者を挟み撃ちにして、走者にタッチしてアウトを取るプレイを挟殺プレイという。牽制球を投げたときに塁を飛び出した走者や、打球を捕球したときに近くにいた走者が挟殺の対象になる。挟殺において重要なことは、最悪、走者をアウトにできなくても、次の塁に進ませないこと。最初に進塁先に送球して、もとにいた塁に戻すように走者を追い込むのがポイントだ。また、対人戦ではL1ボタンを押して投げるまねだけをさせて、相手をだますテクニックもある。使うときは、タイミングに注意してアウトを取ろう。

操作		
	Aタイプ	方向キーで球を持った選手を操作して、走者を追う。R1(R2)ボタンでカバーの野手に送球
	Bタイプ	方向キーで球を持った選手を操作して、走者を追う。R1(R2)ボタンでカバーの野手に送球



走者三塁の場面で、スクイズをウエスト。飛び出した走者を挟殺する



慎重に走者を追い詰め、カバーの野手に送球してタッチアウト

個性的なフォームの数々

『パワプロ8』では、選手のグラフィックも大幅に進化。投球モーションや打撃フォームのグラフィックパターンが増えたことにより、個性的なフォームの数々がリアルに再現されている。

投手編

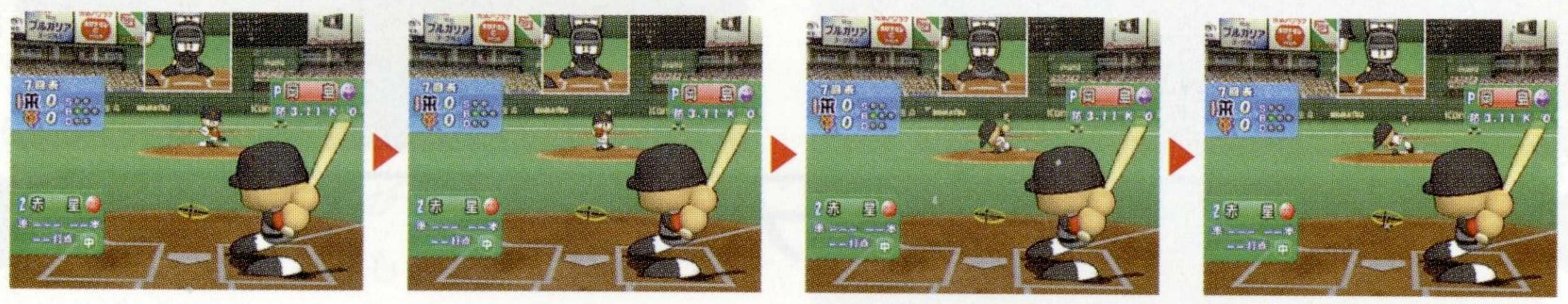
投手では、モーション中にグラブ内で手を動かす阪神の川尻や、セットポジション時にグラブを胸の前に出して構える横浜の小宮山など、各選手の特徴をうまく再現した動作が追加されている。投球時のグラブの位置なども、選手によって微妙に変わっているので、注目してみよう。

●特徴的なフォームのおもな選手たち

落合(中日)、バンチ(中日)、小宮山(横浜)、山内(広島)、ハンセル(阪神)、川尻(阪神)、星野(伸)(阪神)、カーライル(阪神)、森(西武)、デニー(西武)、川越(オリックス)、具臺晟(オリックス)、ミンチー(千葉ロッテ)、赤堀(大阪近鉄)

巨人●岡島

投球モーションに入り足を上げたあと、捕手のほうを見ずに顔を伏せて投球する。



野手編

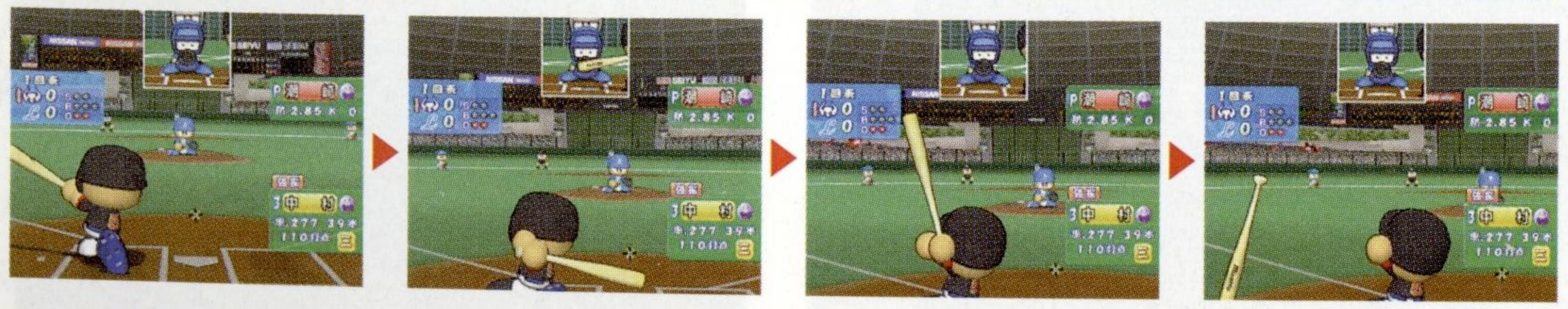
野手では、打席に入ったときにバットを触る福岡ダイエーの城島や、大きくそり返る西武のカブレラといった、特徴的な動作が数多く追加された。そのほかにも、極端なオープンスタンスの横浜の種田や、腰を低く落として打つ日本ハムの片岡など、個性的な打撃フォームも再現されている。

●特徴的なフォームのおもな選手たち

松井(巨人)、江藤(巨人)、山﨑(武)(中日)、大豊(中日)、種田(横浜)、古田(ヤクルト)、城島(福岡ダイエー)、カブレラ(西武)、小笠原(日本ハム)、片岡(日本ハム)、ウィルソン(日本ハム)、ボーリック(千葉ロッテ)、初芝(千葉ロッテ)、ローズ(大阪近鉄)、礒部(大阪近鉄)

大阪近鉄●中村

打席に入ったとき、バットを見ながら軽く振り、ホームランを打つと豪快にバットを放り投げる。



じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球®8

第2章

シナリオ&ホームラン競争編

シナリオは、2001年開幕直後のプロ野球の名場面・名勝負を題材に、決められた状況下から勝利を目指すモード。ホームラン競争は、ホームランの連続数と飛距離を競うモードだ。この章では、それぞれのモードについてのシステムと攻略方法について解説する。クリアするとうれしいオマケもあるので、よく読んでオールクリアを目指してほしい。

内 容



シナリオモード

シナリオ攻略では、まず全オーダーと控え選手を紹介。次に各球団ごとに、そのときの試合状況と実際の試合結果、通常クリアと完全クリアの攻略ポイントを解説している。参考にして、2001年シーズン開幕直後の熱い戦いを再現してほしい。

シナリオ1 読売ジャイアンツ

巨人のオーダー

1	仁志	二
2	後藤	左
3	高橋(由)	右
4	松井	中
5	清原	一
6	川相	遊
7	川中	三
8	阿部	捕
9	元木	投

- 控え投手
  條辺／岡島
- 控え野手
  村田(真)／堀田

横浜のオーダー

1	石井(琢)	遊
2	井上	右
3	金城	中
4	鈴木(尚)	左
5	佐伯	一
6	谷繁	捕
7	小川	三
8	ドスター	二
9	斎藤	投

- 控え投手
  森中
- 控え野手
  万永／石井(義)
  多村

シナリオ2 中日ドラゴンズ

中日のオーダー

1	井端	遊
2	波留	中
3	福留	三
4	山﨑(武)	一
5	立浪	二
6	ティモンズ	左
7	井上	右
8	中村	捕
9	荒木	投

- 控え投手
  落合／岩瀬／正津
  井本／ギャラード
- 控え野手
  関川／大豊／テル
  鈴木(郁)／大西

ヤクルトのオーダー

1	真中	左
2	宮本	遊
3	稲葉	右
4	ペタジーニ	一
5	古田	捕
6	飯田	中
7	岩村	三
8	土橋	二
9	藤井	投

- 控え投手
  五十嵐
- 控え野手
  小野／池山／副島
  高橋(智)

シナリオ3 横浜ベイスターズ

横浜のオーダー

1	石井(琢)	遊
2	金城	中
3	種田	三
4	鈴木(尚)	左
5	多村	右
6	谷繁	捕
7	佐伯	一
8	万永	二
9	斎藤	投

- 控え投手
  福盛／横山／木塚
- 控え野手
  ドスター／石井(義)
  田中(一)

巨人のオーダー

1	仁志	二
2	堀田	左
3	江藤	三
4	松井	中
5	清原	一
6	高橋(由)	右
7	元木	遊
8	村田(真)	捕
9	條辺	投

- 控え投手
  木村／岡島／三沢
- 控え野手
  阿部／吉永／川相
  斉藤(宜)

シナリオ4 ヤクルトスワローズ

ヤクルトのオーダー

1	真中	中
2	宮本	遊
3	稲葉	右
4	ペタジーニ	一
5	古田	捕
6	ラミレス	左
7	岩村	三
8	土橋	二
9	藤井	投

- 控え投手
  山本／五十嵐
  ハースト
- 控え野手
  小野／城石／三木
  池山／飯田／高橋(智)

中日のオーダー

1	井端	遊
2	波留	中
3	福留	三
4	山﨑(武)	一
5	立浪	二
6	ティモンズ	左
7	井上	右
8	中村	捕
9	前田(幸)	投

- 控え投手
  岩瀬／ギャラード
  正津
- 控え野手
  鈴木(郁)／渡辺／テル
  大豊／大西／荒木

シナリオ5 広島東洋カープ

広島のオーダー

1	東出	遊
2	廣瀬	中
3	木村(拓)	二
4	金本	左
5	ロペス	一
6	浅井	右
7	新井	三
8	瀬戸	捕
9	兵動	投

- 控え投手
  玉木／シュールストロム
  菊地原
- 控え野手
  ディアス／町田

ヤクルトのオーダー

1	真中	中
2	宮本	遊
3	稲葉	右
4	ペタジーニ	一
5	古田	捕
6	ラミレス	左
7	岩村	三
8	土橋	二
9	石井(弘)	投

- 控え投手
  山本／高津
- 控え野手
  飯田

シナリオ6 阪神タイガース

阪神のオーダー

1	坪井	右
2	赤星	中
3	今岡	二
4	ペレス	一
5	桧山	左
6	田中	三
7	矢野	捕
8	藤本	遊
9	伊藤	投

- 控え投手
  遠山／西川／成本
- 控え野手
  カツノリ／和田

中日のオーダー

1	井端	遊
2	関川	中
3	立浪	二
4	大豊	一
5	井上	右
6	波留	左
7	福留	三
8	中村	捕
9	岩瀬	投

- 控え投手
  武田／遠藤／井本
  ギャラード
- 控え野手
  鈴木(郁)／テル
  大西

◆シナリオ難易度一覧

巨人	★★	広島	★★★	日本ハム	★★★★
中日	★★	阪神	★★★	オリックス	★★★★★
横浜	★★	福岡ダイエー	★★	千葉ロッテ	★
ヤクルト	★★	西武	★★★	大阪近鉄	★★★★

シナリオ7 福岡ダイエーホークス

福岡ダイエーのオーダー

1	柴原	中
2	バルデス	左
3	井口	二
4	小久保	三
5	城島	捕
6	坊西	一
7	ミッチェル	DH
8	出口	右
9	村松	遊
P	斉藤	投

- 控え投手
  吉田／渡辺(正)
  岡本／ペドラザ
- 控え野手
  野々垣／浜名／林

日本ハムのオーダー

1	森本	中
2	小笠原	一
3	奈良原	三
4	ウィルソン	DH
5	田中(幸)	遊
6	上田	右
7	金子	二
8	野口	捕
9	中村(豊)	左
P	下柳	投

- 控え投手
  ミラバル／厚沢
- 控え野手
  古城／島田／西浦
  阿久根

シナリオ8 西武ライオンズ

西武のオーダー

1	松井	遊
2	河田	中
3	髙木(大)	左
4	カブレラ	一
5	鈴木(健)	三
6	マクレーン	DH
7	村上	右
8	中嶋(聡)	捕
9	佐藤(友)	二
P	松坂	投

- 控え投手
  豊田／橋本
- 控え野手
  清水／伊東／上田
  玉野

福岡ダイエーのオーダー

1	柴原	右
2	バルデス	左
3	井口	二
4	小久保	三
5	松中	一
6	大道	DH
7	城島	捕
8	村松	中
9	鳥越	遊
P	ペドラザ	投

- 控え投手
  岡本
- 控え野手
  本間／林／大越
  坊西／野々垣

シナリオ9 日本ハムファイターズ

日本ハムのオーダー

1	中村(豊)	中
2	田中(賢)	三
3	小笠原	一
4	西浦	左
5	島田	右
6	ウィルソン	DH
7	田中(幸)	遊
8	野口	捕
9	金子	二
P	立石	投

- 控え投手
  ミラバル／オーミー／新谷
  厚沢／中村(隼)／建山
- 控え野手
  奈良原／石本／阿久根
  古城／實松／森本

千葉ロッテのオーダー

1	小坂	遊
2	諸積	中
3	メイ	右
4	初芝	三
5	ボーリック	DH
6	福浦	一
7	佐藤	左
8	清水(将)	捕
9	サブロー	二
P	小野	投

- 控え投手
  吉田／ミンチー／川井／和田
  藤田／小林(雅)／武藤
- 控え野手
  本西／橋本／山本
  酒井／立川／大村

シナリオ10 オリックスブルーウェーブ

オリックスのオーダー

1	塩崎	遊
2	大島	二
3	谷	中
4	アリアス	一
5	ビティエロ	DH
6	吉原	捕
7	葛城	右
8	進藤	三
9	田口	左
P	今村	投

- 控え投手
  山崎
- 控え野手
  田中／藤立／五島

西武のオーダー

1	中嶋(聡)	捕
2	小関	右
3	松井	遊
4	カブレラ	DH
5	清水	左
6	マクレーン	三
7	村上	一
8	古屋	二
9	佐藤(友)	中
P	森	投

- 控え投手
  潮崎／橋本
- 控え野手
  なし

シナリオ11 千葉ロッテマリーンズ

千葉ロッテのオーダー

1	小坂	遊
2	橋本	中
3	福浦	一
4	ボーリック	DH
5	メイ	右
6	酒井	三
7	堀	左
8	清水(将)	捕
9	松本	二
P	加藤	投

- 控え投手
  小林(雅)／藤田
- 控え野手
  立川／本西／山本

西武のオーダー

1	小関	右
2	玉野	二
3	松井	遊
4	カブレラ	一
5	マクレーン	三
6	鈴木(健)	DH
7	村上	中
8	伊東	捕
9	清水	左
P	西口	投

- 控え投手
  橋本／豊田／デニー
- 控え野手
  中嶋(聡)／上田
  髙木(大)／垣内

シナリオ12 大阪近鉄バファローズ

大阪近鉄のオーダー

1	大村	中
2	水口	二
3	中村	三
4	ローズ	左
5	吉岡	一
6	礒部	右
7	鷹野	DH
8	前田	遊
9	的山	捕
P	柴田	投

- 控え投手
  岡本／大塚
- 控え野手
  北川／高須

オリックスのオーダー

1	塩崎	遊
2	大島	二
3	谷	中
4	アリアス	一
5	藤井	DH
6	進藤	三
7	田口	左
8	川崎	右
9	日高	捕
P	具臺晟	投

- 控え投手
  今村
- 控え野手
  なし

シナリオ1 SCENARIO 読売ジャイアンツ　二死から仁志！

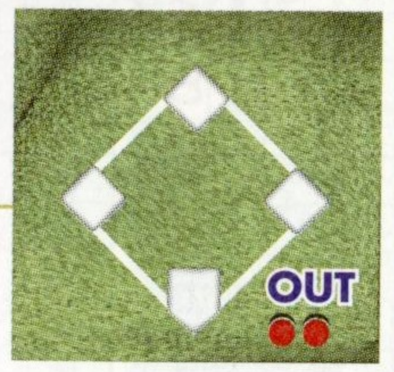
得意の一発攻勢で狙え！　サヨナラ勝ち!!

難度★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
横	0	0	0	0	0	0	0	0	2		2	5	0
巨	0	0	0	0	1	0	0	0			1	5	0

横浜
河原－米－竹下－木塚－中野渡－斎藤

巨人
上原－野村－條辺



状況

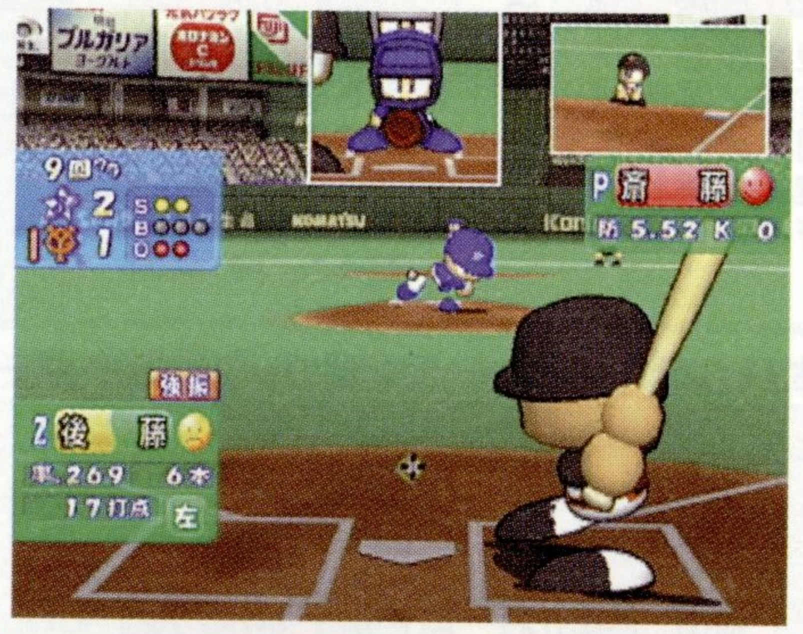
絶好調のエース上原が9回まさかの逆転。さらに故障降板と悪い流れを引きずったまま巨人は窮地に追い込まれる。そして最後のバッターはビッグマウス仁志！　彼の揺るぎない自信と人一倍勝ちたいと思う執念は奇跡を生むか？

◆クリア時獲得OB

1回目	2回目
大久保	定岡

●実際の試合では：好投していた上原が、9回に中根にホームランを打たれ同点。さらには故障で降板し、逆転されてしまう。重い雰囲気の巨人ベンチだったが、9回に仁志がソロアーチを放ち同点。延長10回裏には、松井の看板直撃弾でサヨナラ勝ちを決めた。[4月13日／東京ドーム／3時間33分]

●必勝法：二死で走者もいないので、長打がほしい場面。仁志は強振で斎藤のストレートを狙っていこう。このまま一気にクリーンアップの長打力を活かし、サヨナラまで持っていくのがベストだが、延長になった場合は、川中のところに條辺を入れて、元木を三塁に。投手交代をしないと元木が投手になってしまうので注意しよう(ルール上、打者ひとりに投げるまで交代できない)。



斎藤はHスライダーとシュートを持っているが、ストレートを投げてくる確率が高い。強振で狙っていこう！



トップバッターの仁志は、パンチ力のある選手。もちろん、強振すればホームランも狙える。まずは同点にして逆転勝利を目指せ！

完全クリア攻略

窮地からの一発で逆転勝利

条件
9回裏に仁志のホームランで同点にして、イニングに関係なく、松井がサヨナラホームランを打つ。

まずは、仁志のホームランが必要。斎藤のストレートに的を絞って強振していく。仁志のパワーなら、右翼方向でも十分にスタンドインを狙える。基本的に松井の打席も同じ。ストレートを待って強振でホームランを狙おう。斎藤はストレートを投げてくる確率が高いので、条件がきびしいわりには、完全クリアしやすいシナリオだ。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ2 SCENARIO 中日ドラゴンズ　春風

波留のタイムリーで流れをつかめ！

難度★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ヤ	0	0	0	0	0	2	0	1	0		3	9	0
中	2	0	0	0	0	0	0	0			2	3	0

ヤクルト
藤井

中日
前田(幸)



状況

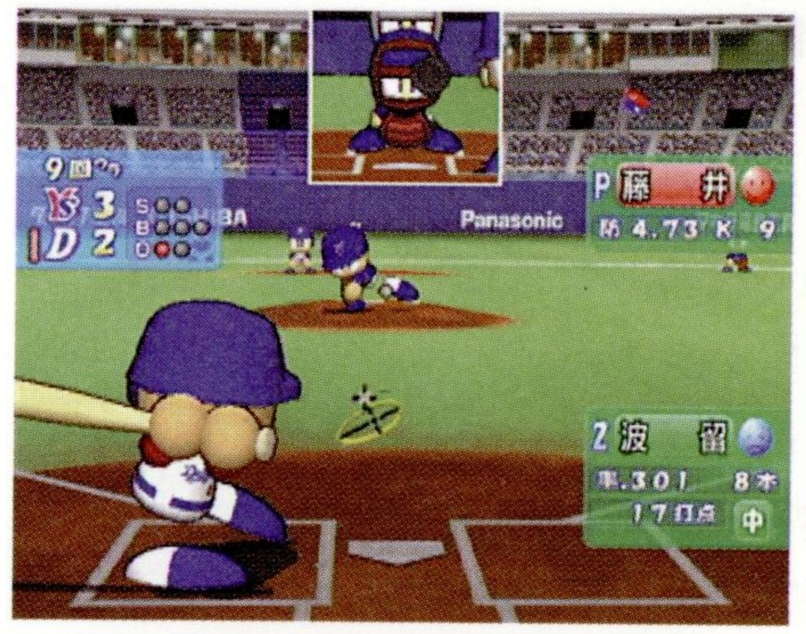
開幕から苦しい戦いの続くドラゴンズ。この日も9回表を終了し1点負け越し。しかしその裏、一死二塁のチャンス。ここで登場するのは、移籍したばかりで結果がぜひとも欲しいガッツマン波留。持ち前の気迫で絶好機をモノにしろ!!

◆クリア時獲得OB

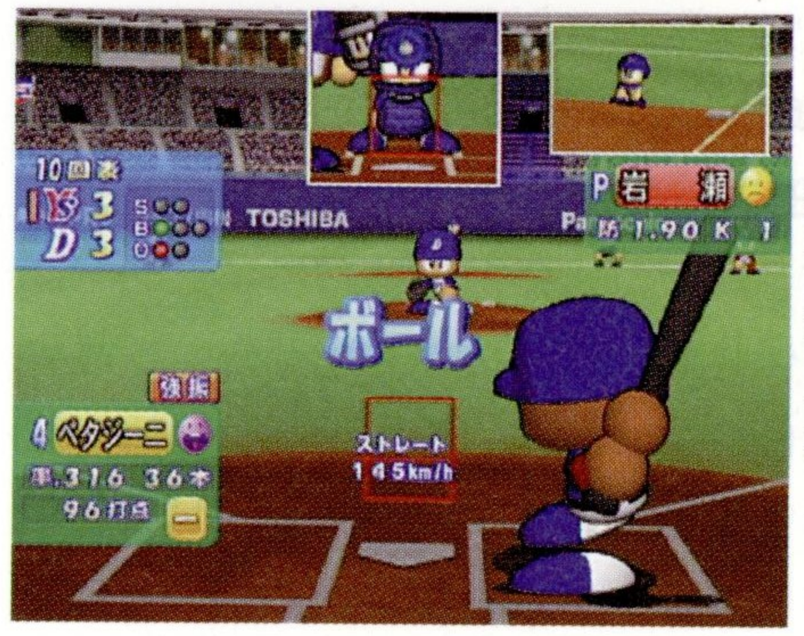
1回目	2回目
板東	宇野

●実際の試合では：中日は、初回に山﨑(武)のホームランで先制。しかし、6回に同点に追いつかれると、8回にはペタジーニのホームランで逆転されてしまう。前田(幸)も好投したが打線の援護がなく、藤井を打ち崩せずに終ってしまった。[4月25日／ナゴヤドーム／2時間15分]

●必勝法：まずは同点にしたい場面。波留のタイムリーがベストだが、最低でも走者を三塁まで進ませたい。藤井攻略はカーソルを開いた状態で変化球(カーブが多い)を狙っていこう。走者の荒木は走力Cで遅くはないが、本塁補殺を防ぐために大西(走力B)を代走に出してもいい。延長戦に持ち込めば、中継ぎが豊富な中日が有利になる。細かい継投で追加点を防ごう。



春風に乗って名古屋にやってきた新加入の波留。持ち前のガッツで中日打線にカツを入れる。気合いで安打を打つのだ！



延長戦で注意したいのはペタジーニの打席。無理に勝負する必要はないので、敬遠で歩かせてもいい。甘い球は絶対に投げるな

完全クリア攻略

中日に波留風を巻き起こせ！

条件
9回裏に波留のタイムリーヒットで同点。そのあと、イニングに関係なくサヨナラ勝ちを決める。

完全クリアのなかでは簡単な部類のシナリオ。とにかくタイムリーを打てばいいので、波留はミートカーソルを開いた状態で中堅方向中心に打ち返していこう。特殊能力「初球○」を持っているので、ファーストストライクを積極的に狙っていくのがいい。延長戦では10回表のペタジーニに注意。敬遠で勝負を避けるのが無難だ。

シナリオ3 SCENARIO 横浜ベイスターズ 悪夢を振り払え！

新守護神の意地！ 強力打線をねじ伏せろ!!

難度 ★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
巨	0	0	0	1	1	1	0	0			3	8	1
横	1	0	1	0	0	0	1	1			4	10	0

巨人
メイー三浦ー平松ー條辺

横浜
バワーズー竹下ー中野渡ー森中ー斎藤



状況

連敗が続きこの試合には勝利し流れを変えたい横浜。その勝利への執念が7回に同点、8回には代打相川の勝ち越し打を生む。そしてマウンドに新守護神斎藤隆が立つものの先頭打者にまさかの四球。新守護神よ！蘇る悪夢を振り払え！

◆クリア時獲得OB

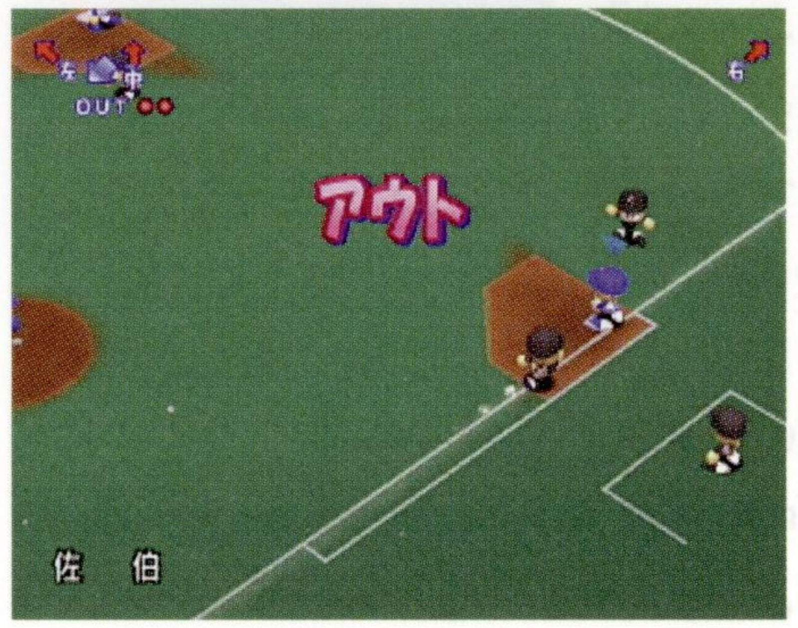
1回目	2回目
加藤(博)	屋鋪

●実際の試合では：知将・森監督を招へいしたベイスターズだったが、開幕からチームは絶不調。チーム状態を改善するために、波留との交換で獲得した種田をさっそく3番・三塁で起用する。この采配が決まり、種田の犠牲フライと代打相川のタイムリーで巨人に勝利。連敗を3でストップした。[4月21日／横浜スタジアム／3時間15分]

●必勝法：得点圏に走者を進めてしまうと苦しくなる場面。ここは併殺がほしいところだ。8番の村田(真)は、低めに投げて内野ゴロに打ち取ろう。また、條辺の打順には、絶好調の吉永が代打として登場する。パワーが高いので、甘いコースに変化球を投げないように注意しよう。延長になると巨人の主軸に打順が回る。なんとか9回で切り抜けよう。



森監督から新守護神に指名された斎藤は、横の変化球とスピードボールが魅力の投手。強力巨人打線をねじ伏せよう！



上位まで回してしまうと、巨人打線には一気に逆転する爆発力がある。このピンチは、ダブルプレイで乗り切りたいところだ

完全クリア攻略 ••••••••

斎藤よ！ 大魔神を超えろ!!

条件 このあとひとりも走者を出さずに抑えて勝利する。

走者は一塁にいるが、打線は下位に回る。比較的パワーのある打者が続くが、上位に回さなければ、点を奪われることはないだろう。ボールになるHスライダーを中心に投球を組み立て、ストレートとシュートで内野ゴロを打たせよう。9番の條辺の打席には代打の吉永が登場する。パワーが高いので甘い変化球は厳禁。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ4 SCENARIO ヤクルトスワローズ 今年もペタは絶好調！

キング目指してホームランの量産態勢

難度 ★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ヤ	0	0	0	0	0	2	0				2	8	0
中	2	0	0	0	0	0	0				2	2	0

ヤクルト
藤井

中日
前田(幸)



状況

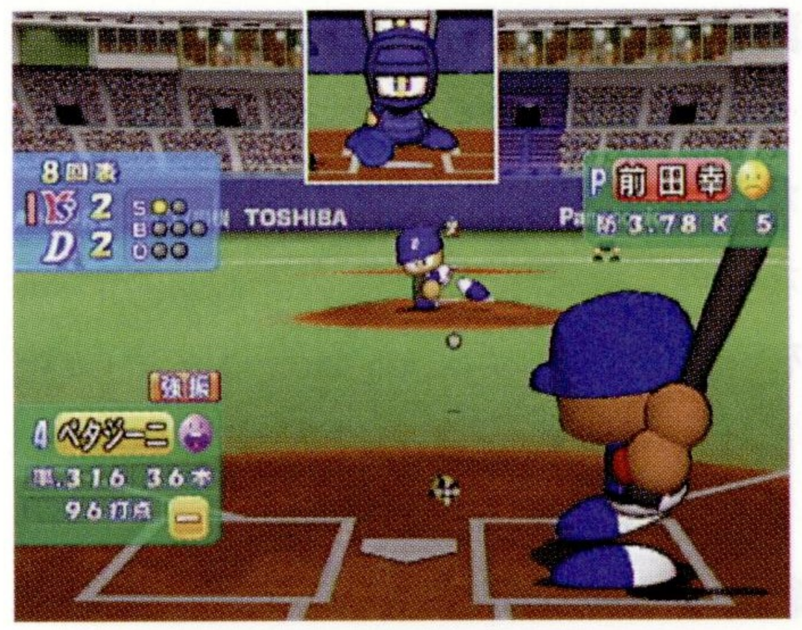
6回に同点に追いつき2対2のまま迎えた8回。打席には、ひざの故障で出遅れたがすでに調子を取り戻し、気がつけばホームラン量産体制に入っているペタジーニ。ここで中日に一撃を喰らわし、ホームランキングに名乗りを上げろ!!

◆クリア時獲得OB

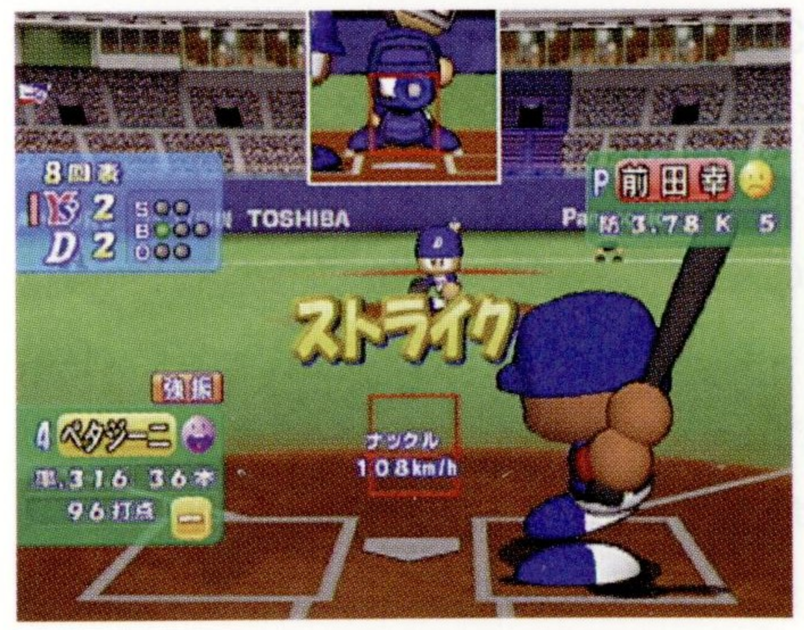
1回目	2回目
ギャオス	岡林

●実際の試合では：ヤクルトの藤井、中日の前田(幸)の両左腕の先発で試合はスタート。藤井は初回、山﨑(武)にホームランを浴びるが、その後は復調し、テンポよく中日打線を抑えていく。ヤクルトの反撃は主砲ペタジーニのバットから生まれた。6回にタイムリーヒット、8回には決勝点となるソロホームランを右翼スタンドに叩き込む。また、この試合で藤井はプロ初完投勝利をあげている。[4月25日／ナゴヤドーム／2時間15分]

●必勝法：中日は前田(幸)ー岩瀬ーギャラードと投手交代してくるが、ヤクルトは特に動く必要はない(藤井には代打)。1点を奪えば勝てる試合なので、ペタジーニに安打(ホームランならベスト)が出たら、バントを使って確実に得点圏に走者を進めていこう。



先頭打者なので、ここはホームラン狙いのバッティングでOK。ペタジーニのパワーなら、どの方向でもスタンドインが可能だ



前田(幸)のナックルには要注意。変化が一定ではないので、わかっていても芯に当たらないこともある。追い込まれるまでは見送ろう

完全クリア攻略 ••••••••

今季のキングはオレがもらった！

条件 8回の攻撃でペタジーニが右翼スタンドにホームランを打って、試合に勝利する。

ペタジーニは絶好調なので、ホームランを打つのはそれほど難しくない。右翼スタンドに打つのが条件になるので、スイングのタイミングを少し早めにしよう。中日の前田(幸)はナックルを多投してくる。変化の幅は大きくないが、芯でとらえるのが難しい球なので、追い込まれるまでは手を出さないほうがいいだろう。

シナリオ5 SCENARIO 広島東洋カープ バースデー弾

誕生日を祝う一発でチームのピンチを救え！

難度 ★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ヤ	0	0	0	1	5	0	0				6	9	2
広	1	0	1	2	0	0					4	7	1

ヤクルト
入来－松田－石井(弘)

広島
ラドウィック－山﨑－広池－小林



状況

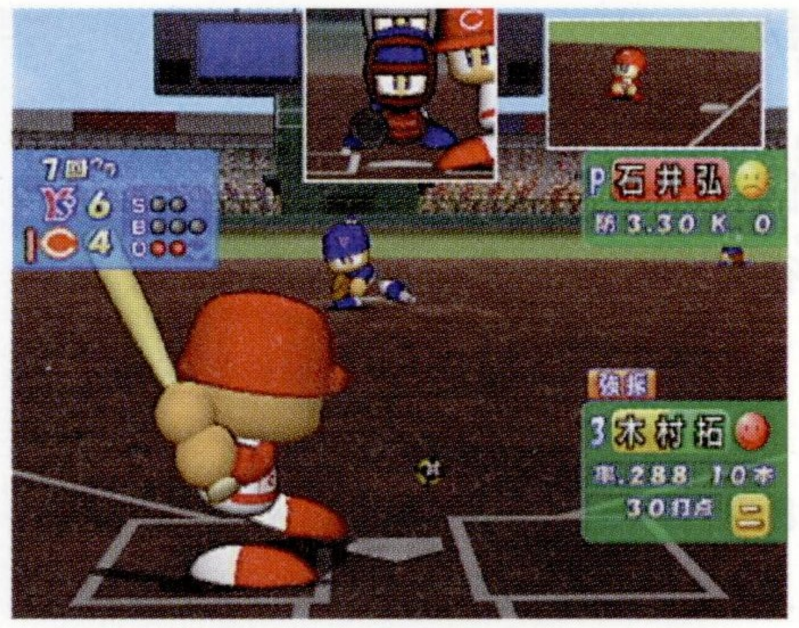
今年初めて1番から3番に抜てきされた木村拓也。1回は、無死一、三塁から先制の右前。そして2点ビハインドの7回。二死一塁！今日は、29歳の誕生日を迎えるキムタク、自らを祝福できるだろうか？3番の役目を果たせ！

◆クリア時獲得OB

1回目	2回目
長嶋	正田

●実際の試合では：広島は伏兵の一発攻勢で序盤からリードを奪うが、5回に先発のラドウィックが崩れ、ヤクルトに逆転を許してしまう。しかし、2点差で迎えた7回、この日誕生日の木村(拓)がホームランを放ち同点に追いつくと、8回には代打の町田が勝ち越しタイムリーで再逆転に成功。最後はシュールストロムが締め、勝利した。[4月15日／広島市民球場／3時間43分]

●必勝法：木村(拓)が安打を打ち、4番の金本のホームランで逆転するのが、最も美しい逆転劇なのだが……。とにかくこの回は、追い込まれるまでは強振して、ロペスまでは長打を狙っていこう。次の回は投手を玉木にスイッチ。場面にもよるが、ペタジーニとの勝負は避けたい。



今季初の3番に抜擢された木村(拓)。ここは長打がほしい場面なので、追い込まれるまでは、強振でホームランを狙っていく



7回が終ったら、投手を交代する必要がある。コントロールがいい玉木を起用して、相手の攻撃を抑えていこう

完全クリア攻略

誕生日に祝砲を打ち上げろ！

条件 7回裏の攻撃で、木村(拓)が中堅方向にホームランを打って同点に持ち込み、イニングに関係なく勝利する。

ヤクルトの投手は「対左打者○」を持つ石井(弘)。木村(拓)はスイッチヒッターなので問題はないが、ストレートが速く、コントロールも悪いので、的が絞りにくい投手だ。もちろんホームランが絶対条件なので、強振でスイングしていこう。以降は、代打の起用法がポイントになる。チャンスにはパワーのある町田を起用しよう。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ6 SCENARIO 阪神タイガース 復讐の一撃

苦手の竜に虎の一撃！ 矢野のバットが火を吹く!!

難度 ★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
中	0	0	0	0	0	2	0	1			3	7	1
神	0	0	0	0	1	0	1				2	6	0

中日
野口－岩瀬

阪神
川尻－弓長－伊藤



状況

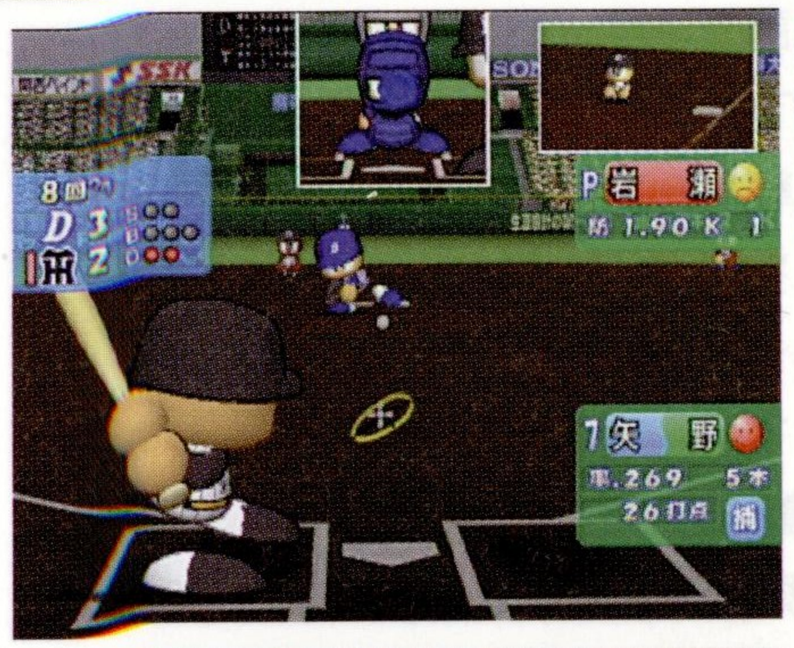
鬼門ナゴヤドームで3連続完封負けを喫した虎戦士。再び天敵と対戦するも川尻が2ランを浴びて降板。この日も劣勢に立たされる。しかしここは甲子園！7回矢野の本塁打で追上げ、同点のチャンスにまたも矢野！地元での雪辱なるか!?

◆クリア時獲得OB

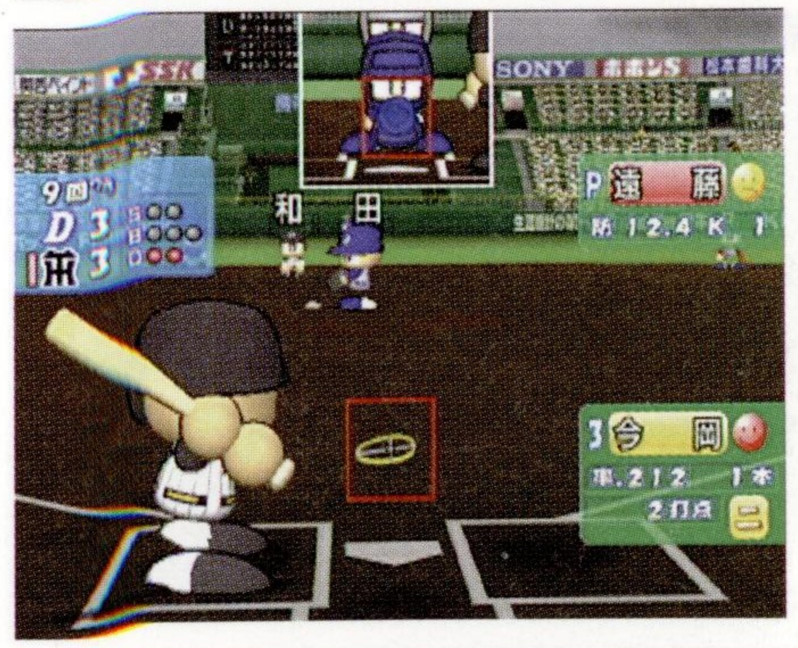
1回目	2回目
平田	川藤

●実際の試合では：阪神先発の川尻は、持ち前の粘り強い投球で、中日打線を抑えていく。5回には自らのバットで先制タイムリーを放ち、ゲームは阪神ペースで進んでいく。そのあと、立浪に2ランを打たれて逆転されるが、矢野の活躍で試合は同点のまま最終回に。ここで阪神は赤星の四球からチャンスを作り、ペレスの安打で今季初のサヨナラ勝ちを決めた。[4月21日／阪神甲子園球場／3時間30分]

●必勝法：二死だが走者一、二塁の大チャンス。矢野に長打が出れば、一気に逆転も狙える場面だ。岩瀬のHスライダーを狙って、強振していこう。最低でも同点に追いついておきたい。そして、9回は控えに残っている遠山、西川、成本の3人を総動員して、中日の反撃を抑え込んでいこう。



この試合で、すでにホームランを放っている捕手の矢野。このチャンスでも安打を放って、苦手の中日を倒したい！



8回裏に岩瀬を打ち崩して、同点で最終回を迎えられればクリアは目前。今季初のサヨナラ勝ちを決めろ！

完全クリア攻略

ペレスで今季初のサヨナラだ!!

条件 イニングに関係なく、ペレスの安打でサヨナラ勝ちを決める。

ペレスでサヨナラを決めるためにも、8回の攻撃で同点に追いついておきたい。理想は9回のペレスの打席で無死三塁、または一死三塁の場面を作ること。走者が三塁にいれば、ポテンヒットなどでも確実にサヨナラを決められる。とにかく、ペレスの前でサヨナラ勝ちしないように、走塁などで調節して、絶好の場面を作ろう。

シナリオ7 SCENARIO 福岡ダイエーホークス 天敵投手

苦手の下柳を打ち崩しサヨナラ勝ちを決めろ！ 難度★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
日	0	0	0	1	0	0	0	0	0		1	8	0
ダ	0	0	0	0	0	0	0	0			0	1	0

日本ハム
下柳

福岡ダイエー
斉藤



状況

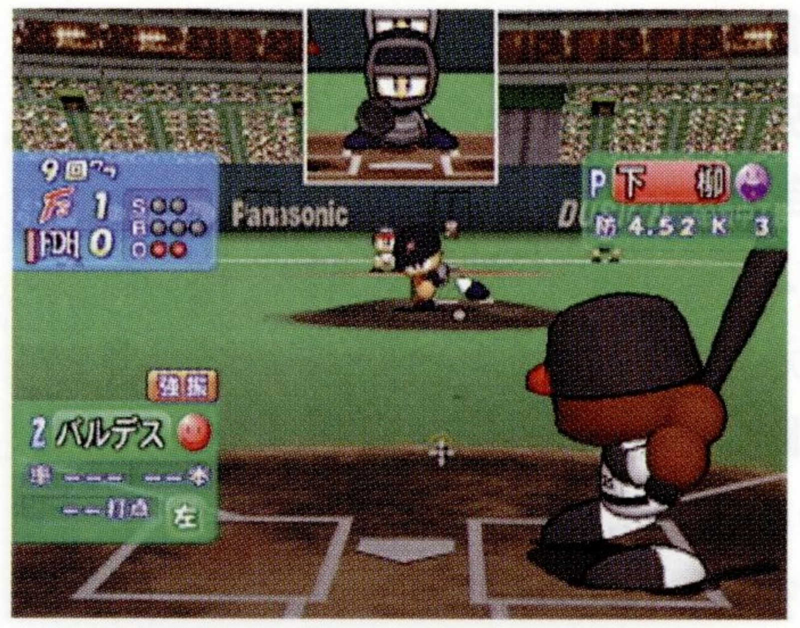
四回に一発をあび先制点を許すも、要所をきっちり抑え好投する斉藤。しかし打線は、苦手投手下柳の前に完全に抑えこまれ、わずか一安打のみ。9回裏二塁に俊足村松をおき、頼れる助っ人バルデス登場。孤軍奮起する斉藤を援護せよ!!

◆クリア時獲得OB

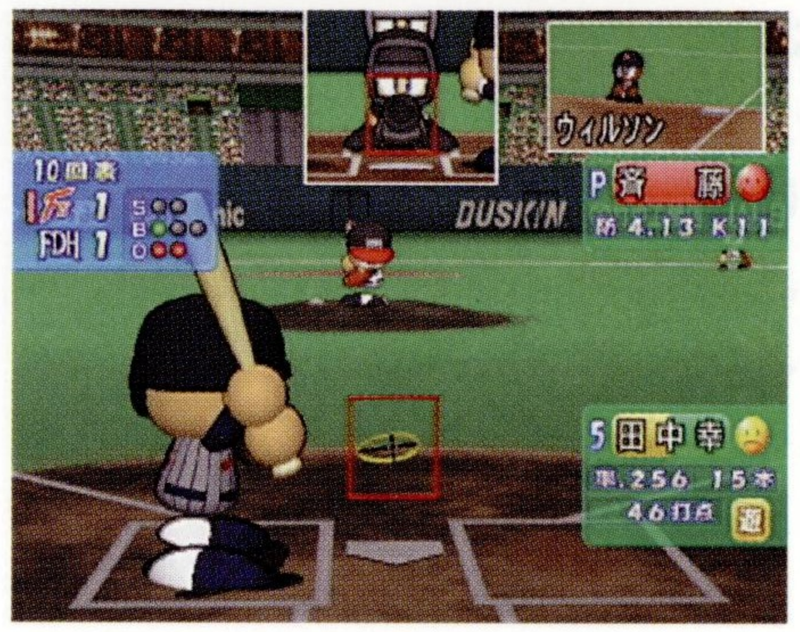
1回目	2回目
香川	カズ山本

●実際の試合では：福岡ダイエーの斉藤と日本ハムの下柳の両投手が好投し、試合は緊迫した投手戦に。福岡ダイエー打線は苦手の下柳の前に完全に抑え込まれていたが、9回にようやくチャンスを作る。そして、バルデスのヒットで同点になるかと思われたが、左翼手中村(豊)の好返球で本塁補殺、下柳に2安打完封で敗れてしまった。[3月31日／福岡ドーム／2時間53分]

●必勝法：一打同点の場面で打者はバルデス。ホームランが出ればサヨナラの場面なので、追い込まれるまではミートカーソルは強振にしておこう。追い込まれたらミートカーソルを開き、安打狙いに変更する。下柳はスライダーとストレートを投げてくることが多いので、フォークを捨てて狙っていこう。



二死だが、福岡ダイエーの主軸に打順が回る場面。長打のある選手が並んでいるので、一気に逆転サヨナラ勝ちを決めよう！



斉藤を援護するためにも、ここは打線の粘りに期待したい。斉藤はスタミナ切れ寸前なので、延長戦になった場合は投手を交代しよう

完全クリア攻略 ••••••••

助っ人の技ありヒットでサヨナラだ！

> **条件** バルデスの左翼前(相手チームの左翼手が打球処理をすればOK)へのタイムリーヒットで同点とし、試合に勝利する。

打球方向が条件なので、スイングのタイミングが重要。流し打ちをする必要があるので、下柳が多く投げてくるスライダーを引きつけて、左翼方向に打球を飛ばそう。ストレートのタイミングで待っていると、遅い変化球を引っ張ってしまうので注意すること。そのあとは特に条件がないので、サヨナラを決めれば完全クリアとなる。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ8 SCENARIO 西武ライオンズ 昨日の敗北、今日の…

崖っぷちで大逆転！ 怪物カブレラの一撃!! 難度★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
西	0	0	0	0	0	2	0	0			2	9	0
ダ	0	2	0	0	0	1	0	0			3	7	0

西武
松坂

福岡ダイエー
田之上ー渡辺(正)ー吉田ーペドラザ



状況

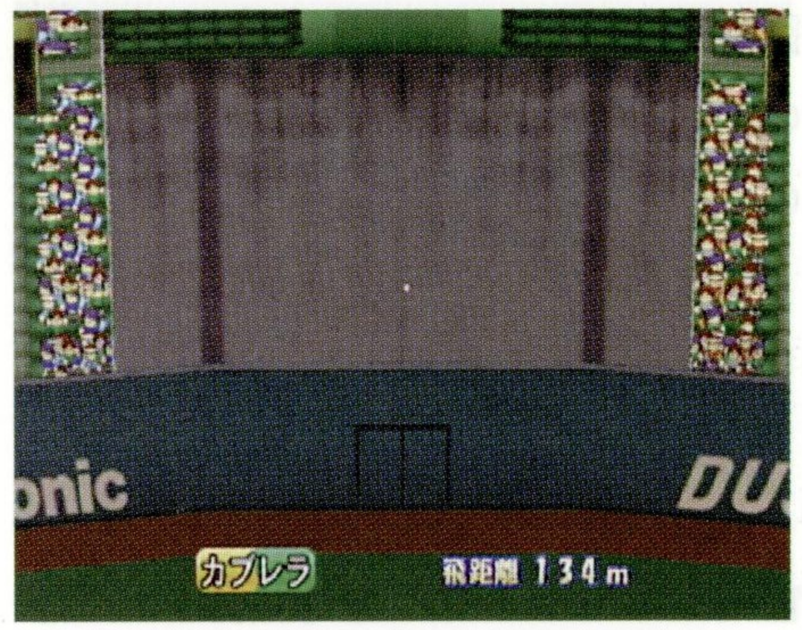
前夜の9回表、1点ビハインド2アウトながら走者一三塁の場面。西武の新大砲カブレラとダイエーの守護神ペドラザとの対決はカブレラの敗北で幕を閉じた。そして今日。奇しくも前日と全く同じ打席に、カブレラは向かっていく・・

◆クリア時獲得OB

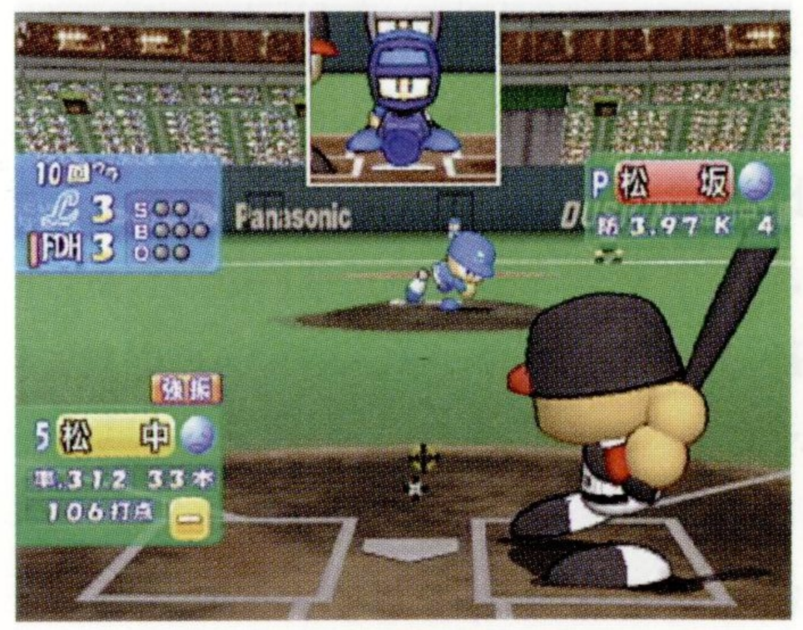
1回目	2回目
金森	東尾

●実際の試合では：2対3というスコア、走者一、三塁、投手ペドラザでカウント2ー1という状況は、前日とまったく同じ場面。そして前日は三振で敗れたカブレラだったが、この日はチームを勝利に導く弾丸ライナーの13号3ランで、試合をひっくり返した。[4月22日／福岡ドーム／3時間44分]

●必勝法：9回二死だが、一打逆転の場面。カブレラは、もちろん強振して長打を狙っていく。ホームランがベストだが、外野のあいだを抜ければ、一塁走者の髙木(大)まで生還させることが可能だ。確率を上げるために、俊足の清水を代走に起用してもいいだろう。ただし、ここで盗塁をして走者二、三塁の状況にすると、カウントに関係なくカブレラが敬遠されてしまうので注意しよう。



西武に新加入したカブレラは、抜群の長打力を持つ選手。強振した打球はアッという間にスタンドに消えていく



延長戦になった場合は、スタミナが切れるまでは松坂を続投させる。控え投手の人数が少ないので、できるだけ多く投げてもらおう

完全クリア攻略 ••••••••

驚異のパワーで守護神粉砕

> **条件** 9回にカブレラが左翼スタンドにホームランを打って勝ち越す(中堅方向や右翼スタンドでは完全クリアにならない)。

カブレラは絶好調なので、ホームランを打つのはそれほど難しくない。しかし、打球の方向が限定されているので、スイングのタイミングがポイントになる。変化球のタイミングで待っているとストレートに振り遅れる可能性が高くなるので、ストレートを待ちつつ、遅い変化球のシンカーやカーブにも対応できるようにしよう。

シナリオ9 SCENARIO 日本ハムファイターズ ゴールデン・チャイルド

飛車角抜きの苦しい打線に救世主現る!?

難度 ★★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
日	0	0	0	0	0	0					0	6	0
ロ	0	0	1	1	0	0					2	2	0

日本ハム
立石

千葉ロッテ
小野



状況

片岡、井出がいない上にオバンドーまで自打球を当てて退いてしまった、ボロボロの日ハム打線。好調のロッテ小野を打ち崩せず回は7回。ランナーを一塁においてバッター金子。このチャンスをものに出来るか!?

◆クリア時獲得OB

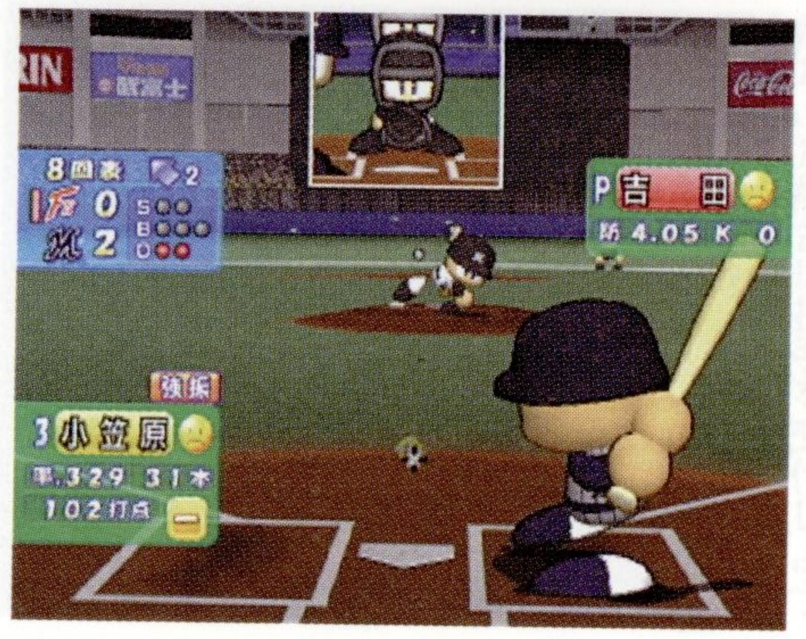
1回目	2回目
広瀬	柴田

●実際の試合では：シーズン開幕から片岡や井出などの主力を欠く苦しい布陣。悪いことは続くもので、ケガから復帰したオバンドーまでが、自打球を当てて再離脱してしまう。この危機に若い選手が奮起。7回に金子のホームランで同点とすると、9回には中村(豊)が勝ち越しのタイムリーを放ち、今季初勝利を大島監督にプレゼントした。[3月27日／千葉マリンスタジアム／2時間40分]

●必勝法：千葉ロッテの投手は好調の小野。SFFなど比較的スピードのある変化球が多く、シュートとスライダーの見極めも難しいので、狙い球が絞りにくい。金子はカーソルを開いて確実にチャンスを広げていきたい。最低でもこの回に1点を奪っておかないと、あとの展開がきびしくなってしまう。



千葉ロッテの先発は好調の小野。多彩な変化球、ストレートともにレベルの高い投手。彼を打ち崩して勝利を呼び込もう！



点差はそれほど大きくないが、主力の欠けた日本ハム打線は、つながりが悪い。小笠原とウィルソンの長打に期待したいところだ

完全クリア攻略

守備の人が大きな仕事を果たす

条件 7回に金子が2ランホームランを打って同点とし、イニングに関係なく、試合に勝利する。

とにかく条件のきびしいシナリオ。金子はパワーE(78)で弾道は2。ホームランを打つのは本当に難しい。千葉ロッテの小野は好調で、ストレートをスタンドまで持っていける可能性は低いので、変化球を狙う必要がある。打球が飛びやすいSFFがオススメだ。もちろん失投がきたら逃さずに、思い切り引っ張ろう。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ10 SCENARIO オリックスブルーウェーブ 奇跡への一手

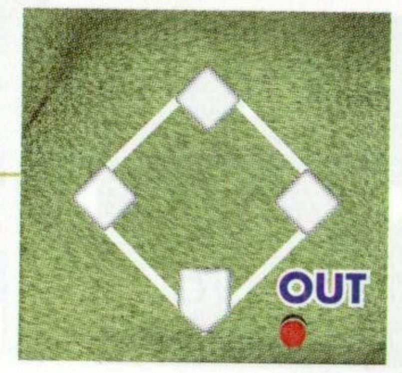
西武投手陣を打ち崩し、奇跡の逆転を狙え！

難度 ★★★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
西	2	1	0	0	1	1	0	0	1	3	9	11	1
オ	2	1	2	0	0	0	1	0	0		6	12	1

西武
許－水尾－三井－デニー－土肥－森

オリックス
小倉－山口－具臺晟



状況

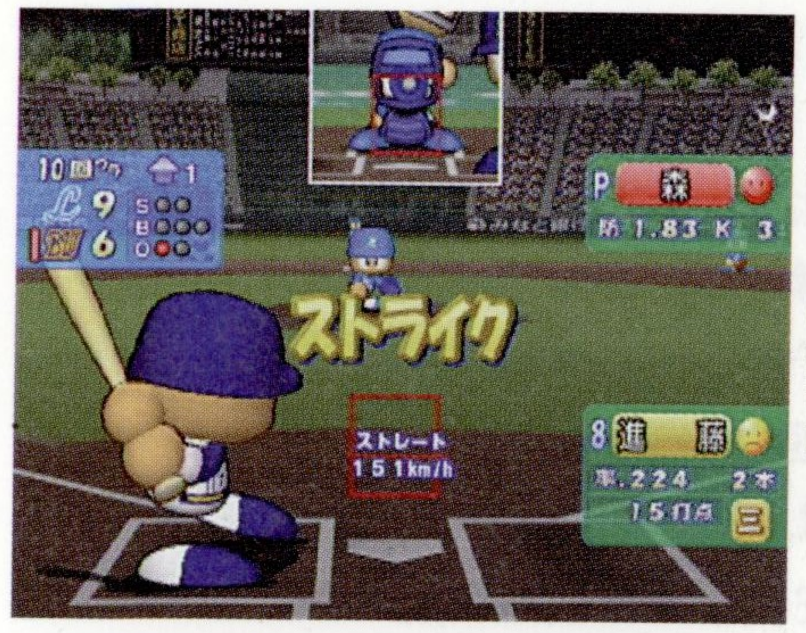
両先発が崩れ互いに決め手を欠きながら延長10回表、西武に絶望的となる3点を奪われる。「今年は全員野球！」監督の言葉を胸に、21世紀GS神戸初勝利へ向けて今まさにマシンガンの伝道師、進藤達哉が静かに打席に入る・・・

◆クリア時獲得OB

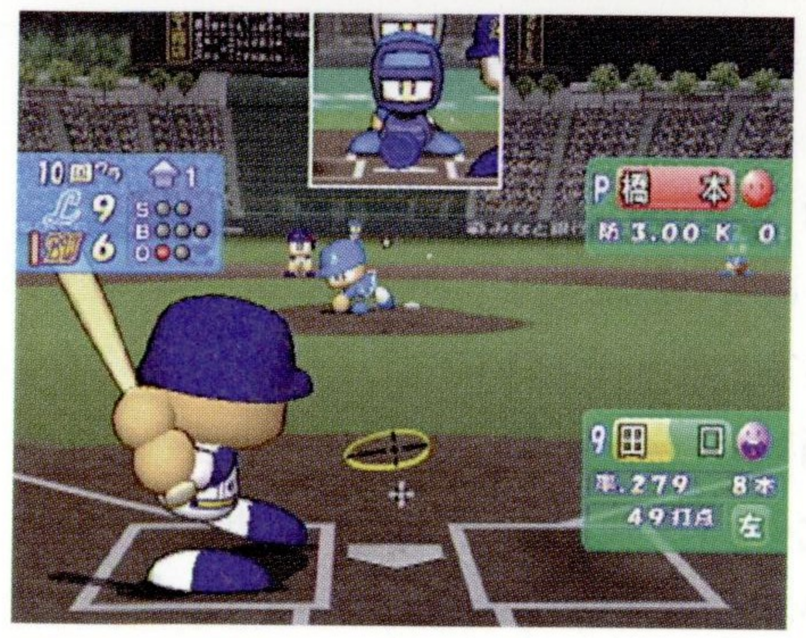
1回目	2回目
加藤(英)	野田

●実際の試合では：両チームがふたケタ安打を放つ乱戦は延長戦に突入。西武は10回表に3点を奪い、勝負は決まったかと思われたが、その裏に予想を超える結末が待っていた。進藤、田口の二塁打と藤立の安打で1点差に詰め寄ると、3番の谷はフェンス直撃の二塁打を放つ。一気にサヨナラと思われたが、西武の素早い中継プレイで本塁補殺。しかし、そのあと中嶋(聡)の悪送球があり、谷がそのままサヨナラのホームを踏んだ。[3月28日／グリーンスタジアム神戸／4時間33分]

●必勝法：3点差があるので、どうしても連打が必要になる。長打は狙わずに、チームバッティングに徹しよう。西武は森が安打を打たれると橋本にスイッチする。森はストレート、橋本はカーブを狙って打っていこう。



西武の投手は速球派の森。彼から安打を打つと、左投手の橋本にスイッチする。変化球のレベルが高いので打ちにくい投手だ



この回に最低でも追いつかなければならないので、ホームランよりも連打でチャンスを広げ、大量点を奪おう！

完全クリア攻略

5人連続安打を決めろ！

条件 10回裏に、谷がサヨナラヒットを打って試合に勝利する。

3点差をひっくり返し、しかも8番の進藤から3番の谷までで決めるという難しい条件だ。つまり、谷の打席まで5人連続安打で、谷は走者を一掃するか、ホームランを打たないと完全クリアとならない。1番の塩崎、2番の大島の打順では、「対左投手○」の藤立や「チャンス○」の五島を代打に起用していくのもひとつの手だ。

シナリオ 11 SCENARIO 千葉ロッテマリーンズ　新・左腕エース

ルーキーの好投に打線は応えられるか？

難度 ★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
西	0	0	1	1	0	0	0	0	0		2	6	0
ロ	1	0	0	1	0	0	0	0			2	8	1

西武
西口

千葉ロッテ
加藤



状況

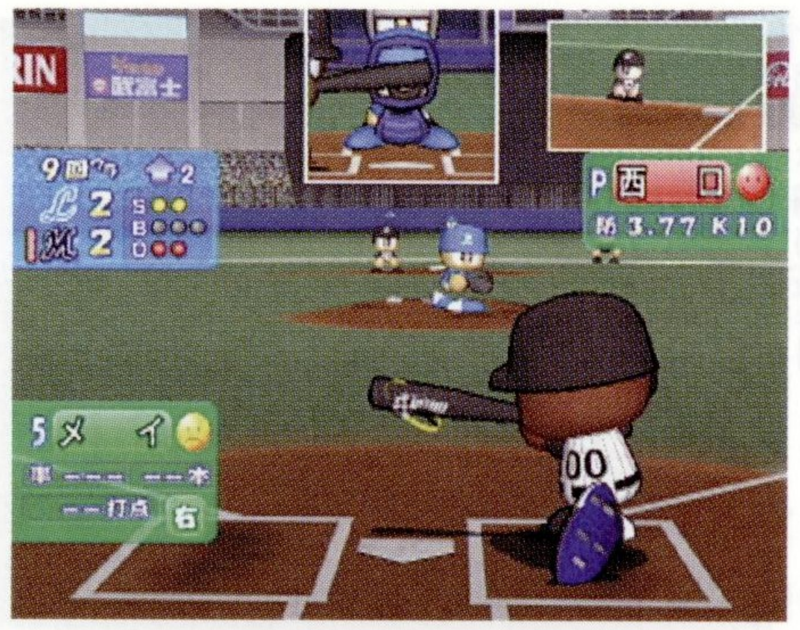
黒木を筆頭に好調なロッテ投手陣の中で新人ながらその一角を担う加藤。今日も西武相手に9回を2失点の好投で味方の援護を待つ。迎えた9回裏は二死一二塁のサヨナラのチャンス！ここで打って、新人の好投に応えることが出来るか!?

◆クリア時獲得OB

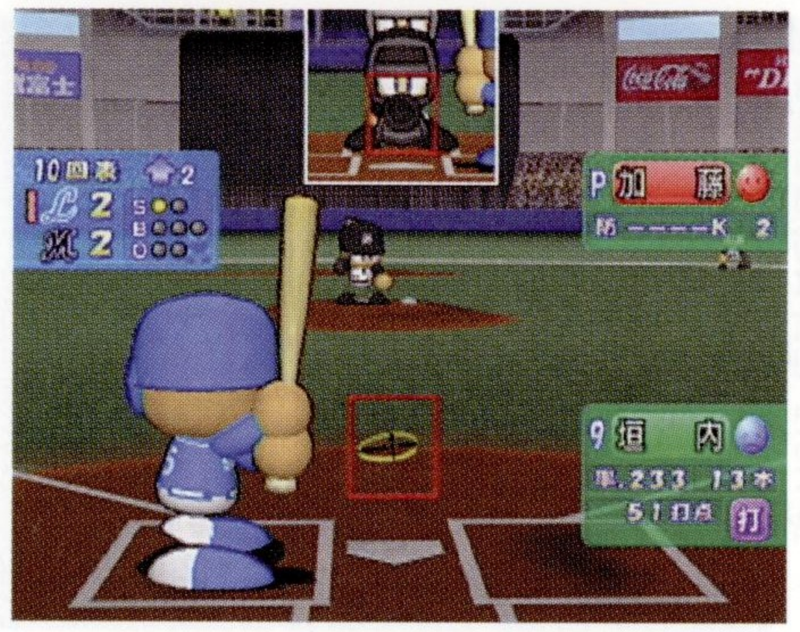
1回目	2回目
園川	山本

●実際の試合では：ルーキーながら先発ローテーションの一角を任されている加藤は、この日も西武相手に好投を見せる。3回と4回に1点ずつ奪われるが、要所を抑える投球で9回まで投げ切った。加藤の好投に奮起したナインは、9回に西武のエース西口をとらえ、安打と四球でチャンスを作る。ここでメイが中堅前に安打を放ち、対西武5連勝となるサヨナラ勝ちを決めた。[4月15日／千葉マリンスタジアム／3時間]

●必勝法：ワンヒットでサヨナラの場面からスタート。本塁でクロスプレイになる可能性もあるので、二塁走者は本西に代えておこう。西武の西口はチェンジアップを多く投げてくる。変化の幅が大きいので、ボール球に手を出さないようにするのがポイントだ。



メイはパワーは並だが、ミートカーソルは比較的大きい選手。単打でサヨナラの場面なので、カーソルは開いておこう



ここで得点できないと、もちろん延長戦に突入する。先発の加藤はスタミナ切れ寸前なので、必ず投手を交代しよう！

完全クリア攻略

中堅返しでサヨナラを狙え！

条件　9回裏の攻撃で、メイが中堅前にタイムリーヒットを打ってサヨナラ勝ちする。

得点圏に走者がいるので、特に細かい作戦を使う必要はない。打球の方向がポイントになるので、スイングのタイミングに注意しよう。中堅前（相手チームの中堅手が打球を処理すれば、右中間や左中間のヒットでも完全クリアとなる）に打てばいいので、長打を狙う必要はない。初球からミートカーソルを開いておこう。

※クリア時獲得OBは、すでにホームラン競争で獲得している場合は登場しない。

シナリオ 12 SCENARIO 大阪近鉄バファローズ　驚異の粘りだ！4連勝！

いてまえ打線の本領発揮！　打ちまくれ!!

難度 ★★★★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
オ	0	0	0	0	2	2	1				5	5	0
近	2	0	0	0	0	0	0				2	5	2

オリックス
ヤーナル－大久保－嘉勢－山崎－具臺晟

大阪近鉄
門倉－加藤－宇高－盛田－柴田



状況

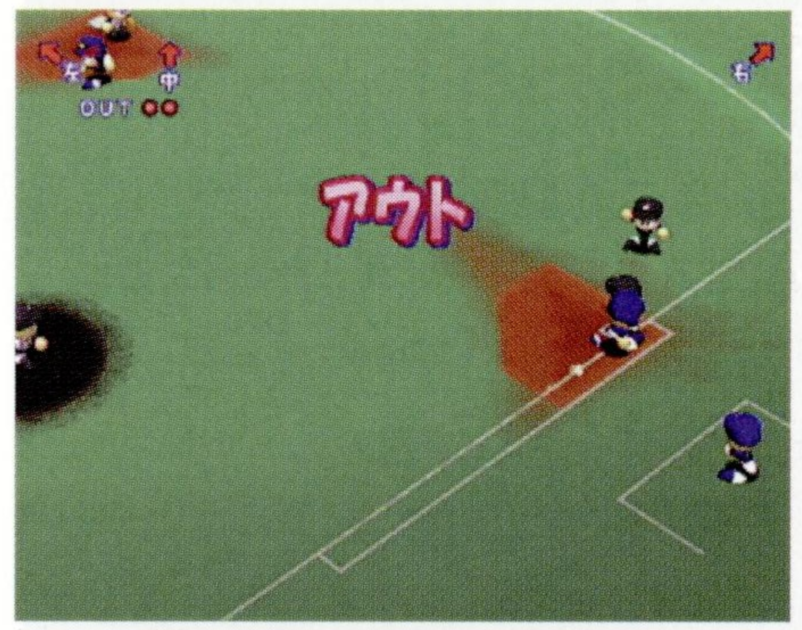
いてまえ打線絶好調。チームも連勝街道まっしぐら。大村が、中村が、ローズが、川口が打って打って打ちまくる。この打線の前には3点のビハインドは無いも同じだ。ピンチを乗り切り、怒濤の連打で相手の守護神具を打ち崩せ！

◆クリア時獲得OB

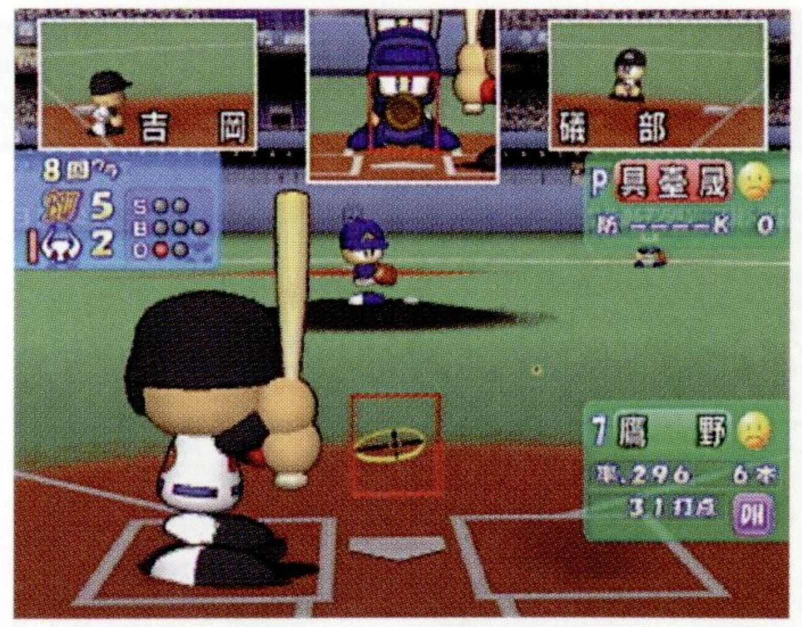
1回目	2回目
大石	阿波野

●実際の試合では：大阪近鉄は初回に2点を先制するが、先発の門倉が中盤につかまり、オリックスに3点のリードを許す。オリックスは8回から抑えの具臺晟を投入したが、これが裏目に出る。8回に吉岡と鷹野がホームランを打って同点、9回には満塁から礒部がサヨナラ死球を受け、熱戦にピリオドを打った。[4月16日／大阪ドーム／4時間11分]

●必勝法：強力な大阪近鉄打線でもこれ以上の点差をはね返すのはきびしい。8回のピンチは必ず無失点に抑えたい。低めのボールになる変化球で、内野ゴロを打たせるのが理想だ。外野は前進守備で本塁での補殺、内野はノーマル守備でゲッツーを狙う。攻撃に関しては細かい作戦はなし。チームの特徴である長打力を活かして、積極的に攻めていこう。



まずはこのピンチを切り抜ける必要がある。得意の変化球で内野ゴロを打たせて、ダブルプレイを狙っていこう！



8回になるべく多くの点を奪って、試合の流れを大阪近鉄に引き込みたい。最低でも1点差、できれば同点まで持ち込もう！

完全クリア攻略

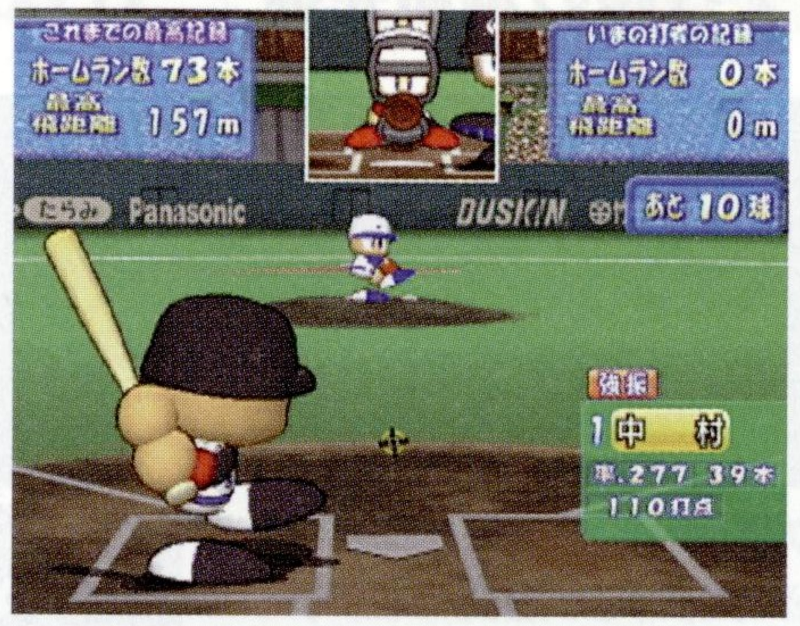
狙え！　猛打のサヨナラ勝ち

条件　9回無死のままサヨナラ勝ちをする。

8回の打順はローズ、吉岡、礒部、鷹野、前田、的山と続く。いろいろなパターンが考えられるが、9回無死でサヨナラが条件なので、8回に同点まで追いつき、打順を最低でも9番的山まで回しておきたい。もちろん同点にして二死満塁まで攻めるのがベストで、これができれば、9回は先頭打者の3番中村の一発でも完全クリアとなる。

ホームラン競争

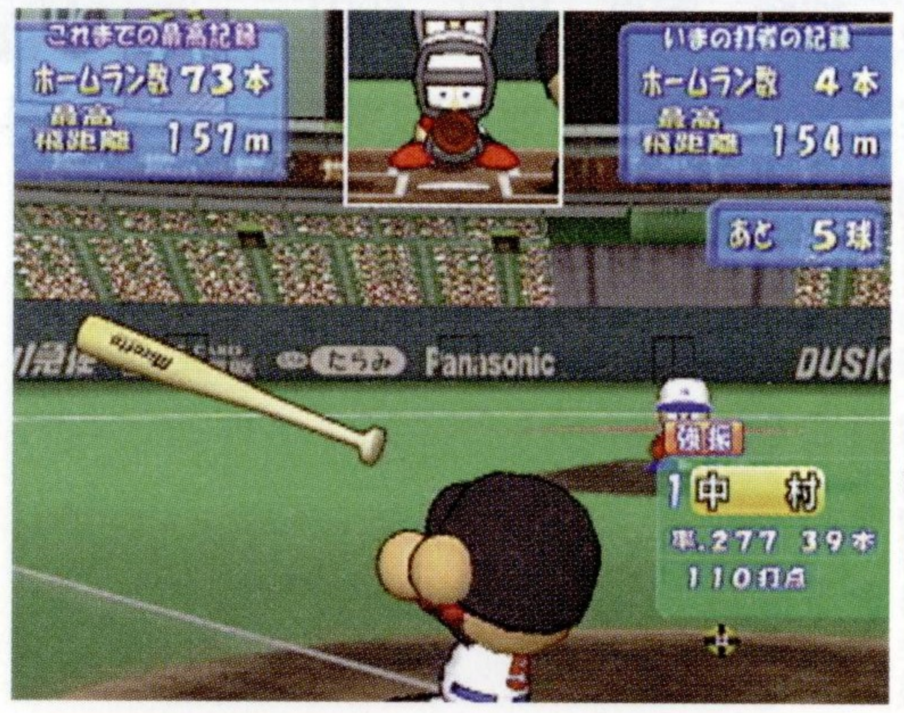
「パワプロ」シリーズ恒例のホームラン競争が、新世紀バージョンにパワーアップ。ルールや遊び方はそのままに、おまけの追加や“ごほうび選手”の獲得がより手軽になるなど、さまざまな部分が変更された。ストレス解消にもぴったりなので、友達と一緒に盛り上がろう！



ちなみに、COMの投手はランダムで左右の投手が登場するが、今回は、右投手は赤、左投手は青のユニフォームを着ている

好きな選手でゲームスタート！

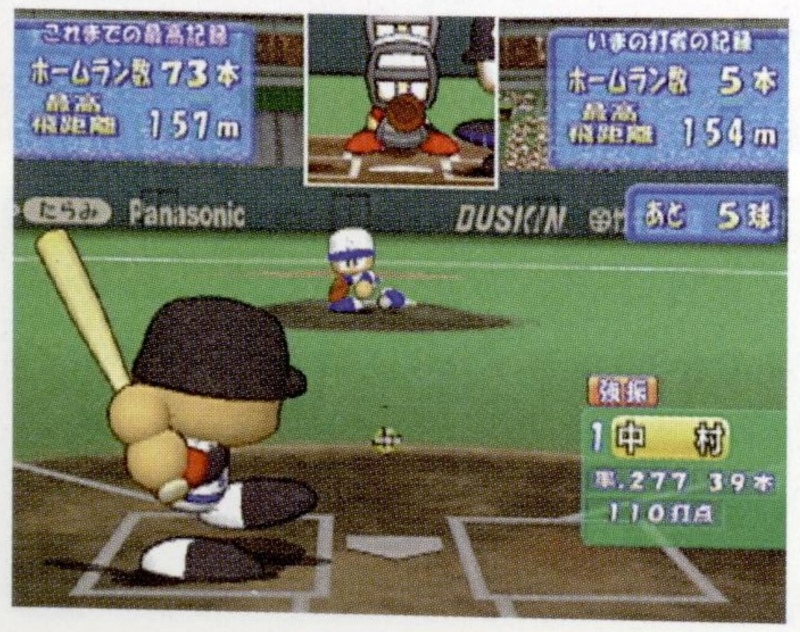
ホームラン競争は、全球団の野手はもちろん、投手もチャレンジ可能になっている。まずは、1選手(10球)でプレイするか、3選手(9球)でプレイするかを選択し、選手を決定したら、使用する球場と、デイゲームかナイトゲームかを選んでゲームをスタート。COMは自動的に投球を開始するので、あとはフルスイング(強振)でホームランを狙おう。COMは、ほぼ真ん中に投げてくる。



選手のフォームも個性的なので、スイングを見ているだけでも楽しい！

1選手でプレイ

1選手でプレイする場合は、投球数は10球＋α(おまけあり)になる。同じ選手で最後まで打つので、タイミングは取りやすい。しかし、最後まで緊張感を持続させるのはかなり難しい。記録を狙うには集中力が必要不可欠だ。何本連続でホームランを打てるかな？



とにかく集中力が必要とされる。精神鍛錬にはぴったりかも…。

3選手でプレイ

3選手の場合はひとりが3球ずつ担当するので投球数は9球になる。球数が減り、途中で選手が交代するのでインターバル(あくまで精神的なもの)が取れるのが大きい。パーフェクトは狙いやすくなるので、初めてプレイする人には、こちらのモードがオススメだ。



打席が変わると打ちにくい人は、打席は統一しておこう！

バッティングのポイント

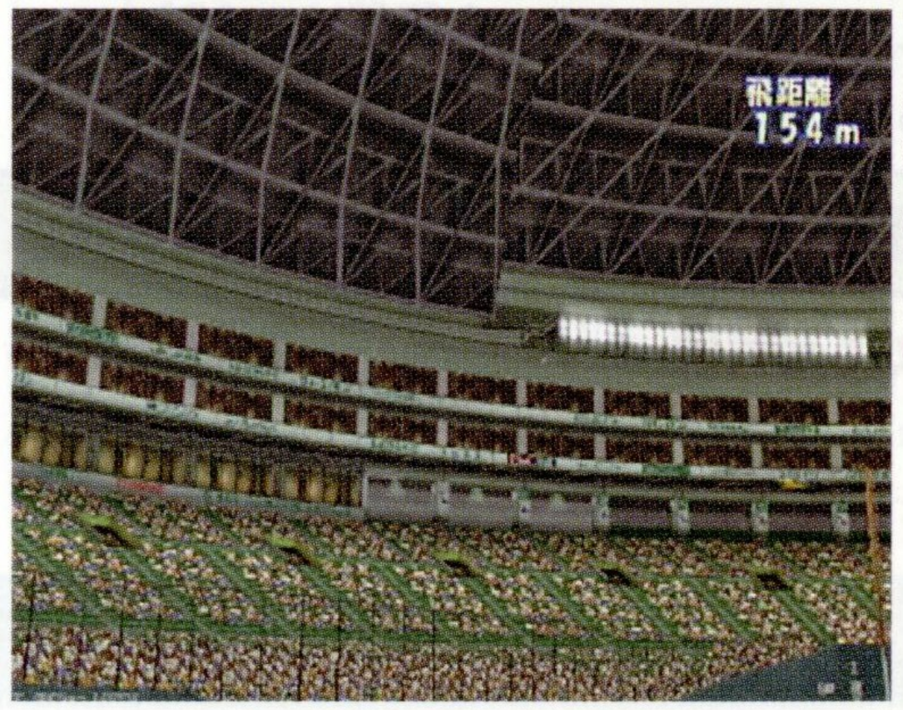
ここでは、気持ちよくホームランを打つための簡単な打撃術を紹介していこう。COMの投手は、真ん中付近にハーフスピードのストレートを投げてくる。変化球や、コースへの投げ分けなどはなく、球速もほぼ一定なので、ミートカーソルは強振にしてスイングするのが基本になる。多少コースがずれることもあるが、キャッチャーミットの動きに集中すれば対応できる。



つまらないミスをしないように、打つ瞬間までカーソルに集中！

スイングのタイミングと打球方向の関係

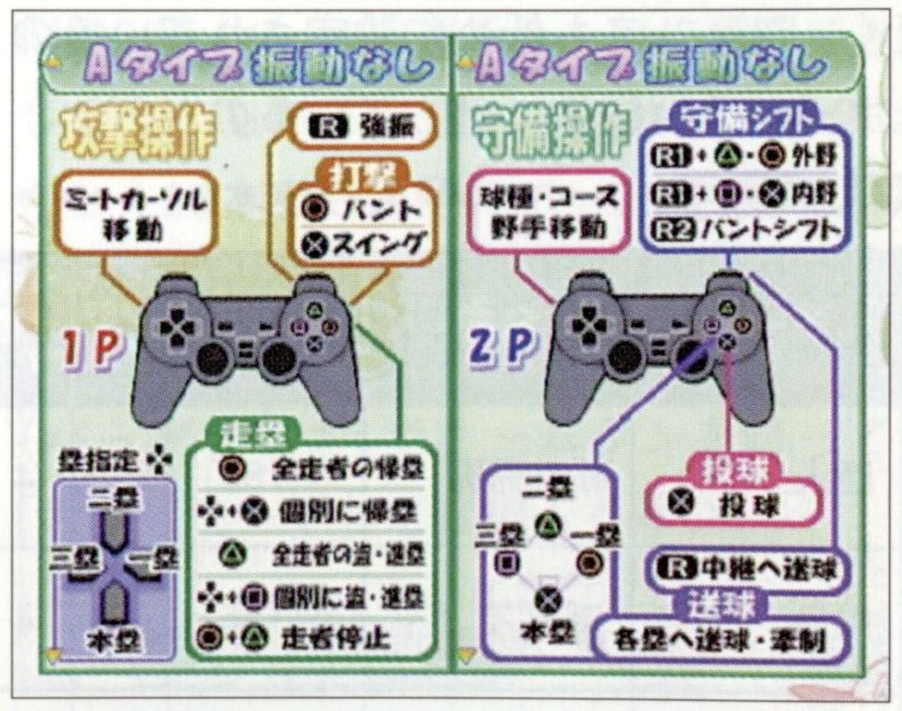
打球の飛距離や角度はミートカーソルによって決定されるが、打球の方向はスイングのタイミングによって変化する。ジャストのタイミングで打つと打球は中堅方向へ、早めにスイングすると引っ張り、遅めのスイングでは流し打ちになる。特殊能力によって例外はあるが、打球が伸びるのは引っ張りのとき。しかし、今回はファウルになりやすいので注意したい。



どんなに遠くに飛ばしても、ファウルでは記録に残らない

自分に合った操作方法でチャレンジ！

通常の試合やサクセスモードで遊ぶ場合は、アナログスティックでの操作をオススメするが、ホームラン競争だけは、方向キーでプレイしても問題はない。どちらにも長所と短所があるので、実際にプレイして、自分に合った操作方法を見つけて挑戦していこう。今回は、比較的COM投手のコントロールが安定しているので、若干だが方向キーのほうがプレイしやすい。



これればかりはプレイヤーの好みの問題になる。好きな操作方法でどうぞ

	方向キー		アナログスティック
長所	ミートカーソルの動きが安定しているので、真ん中の球を打ち損じることが少ない。	長所	素早いミートカーソルの動きが可能なので、コースのずれに対する反応がしやすい。
短所	ミートカーソルを素早く動かすことができないので、微妙なずれなどに対応しにくい。	短所	ニュートラルの位置が安定していないので、真ん中の球を打ち損じる危険性が高くなる。

すべての球場でアーチをかけよう！

ホームラン競争では、選手だけでなく、使用する球場も自由に選択できる。実在する球場はこれまでと大差はないが、隠し球場である「地方球場」(シナリオモードをクリアすると登場する。また、コマンドを入力することでも使えるようになる)が大きく変更されている。なんと、今回は「地方球場」がふたつになったのだ。サクセスで使用されるドラフ島球場と、ドラフ島セントラルドームだ。このふたつの球場は、両翼が広く、フェンスも高い。ホームラン競争には向いていないが、それだけにスタンドインしたときには爽快感がある。



地方球場①
人工芝が美しいドラフ島セントラルドーム。フェンスは低いが、広さは大阪ドームと同じ。フェンスオーバーは難しい……!?



地方球場②
こちらは天然芝のドラフ島球場。フェンスも高く、広さも大阪ドームと同じ。パワーのある選手で挑戦だ！

オススメ球場&オススメ選手

オススメ球場

ホームランの認定は飛距離ではなく、スタンドに入ったかどうかで決定する。つまり、狭い球場を使ったほうが、ホームランを打てる確率は高くなる。もちろんフェンスも低いほうがいい。オススメは、「広島市民球場」と「明治神宮野球場」の2球場。両翼までの距離が短く、フェンスも低めに設定されているので、ホームラン競争に適しているのだ。



逆に福岡ドームではホームランが出にくい。とにかくフェンスが高い！

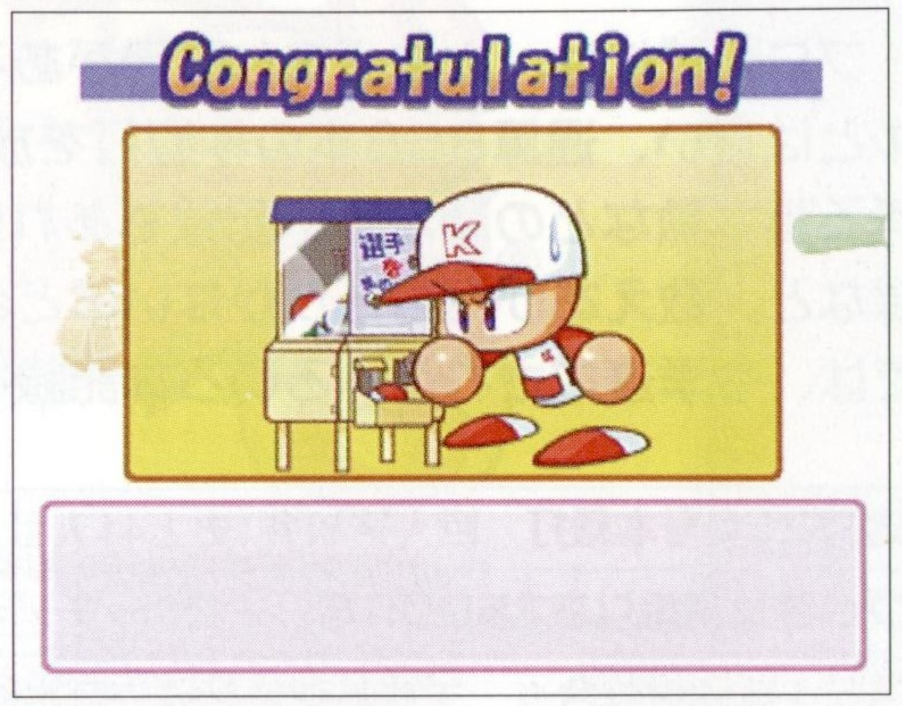
オススメ選手

	チーム	名前	パワー	パワーヒッター	弾道タイプ
セ・リーグ	巨人	松井秀喜	A(185)	○	4
	中日	ゴメス	A(145)	○	4
	横浜	鈴木尚典	B(130)	—	4
	ヤクルト	ペタジーニ	A(165)	○	4
	広島	金本知憲	A(144)	—	4
	阪神	クルーズ	B(130)	—	4

	チーム	名前	パワー	パワーヒッター	弾道タイプ
パ・リーグ	福岡ダイエー	松中信彦	A(168)	○	4
	西武	カブレラ	A(186)	○	4
	日本ハム	ウィルソン	A(168)	○	4
	オリックス	アリアス	A(152)	○	4
	千葉ロッテ	ボーリック	A(155)	○	4
	大阪近鉄	中村紀洋	A(173)	○	4

OB選手獲得条件

今回から、隠しキャラクターである“OB選手”の入手方法が変更された。これまでは10球連続でスタンドインさせ、パーフェクトを達成する必要があったが、今回からは、8本でひとり、9本でふたり、10本以上で3人獲得できるようになった(3選手でプレイの場合は8本でひとり、9本でふたり獲得可能)。つまり、これまでより獲得が簡単になったので、繰り返しプレイすれば、多くの隠し選手をメモリーカードにストックすることができる。また、シナリオモードをクリアしても、対応している球団の“OB選手”を獲得できる。シナリオの場合は人数が限定されていて、ひとつのシナリオでふたりまで登場。すでに登場している場合は、新しく登場しない(シナリオモード参照)。また、細かい点として、選手獲得時のイベントが、野球カード方式からガチャポン方式に変更されている。



現実のガチャポンと違い、だぶって引いてしまうことはない



一度に複数の選手を獲得できるので、集めるのはかなり楽になっている

精神力で勝負！ 「おまけモード」で目指せ99本！

パーフェクトの先にあるモノとは…

今回のホームラン競争では、「1選手でプレイする」で10球連続ホームランを打つと、新要素の「おまけモード」が楽しめるようになっている。このモードでは、失敗するまで、連続して何本ホームランを打てるかの記録に挑戦することができるのだ。「おまけモード」は失敗すると即終了になってしまうので、緊張感はさらに倍増。そして、99本連続でホームランを打てれば、総勢200人の全OB選手を一気に獲得できてしまう。もちろん途中で失敗した場合は、たとえ98本でも通常のパーフェクトと同じくOB選手は3人しか取得できない。また、「3選手でプレイ」した場合は、9本連続(パーフェクト)でホームランを打っても「おまけモード」には突入しない。



10球連続のパーフェクト達成は、通過点に過ぎない。ここからが本当の勝負だ！



1球も失敗せずに、99本連続で打ち続けられれば、OB選手が一気に獲得できる。集中力が勝負だ！

COLUMN

今季達成されたおもな記録

プロ野球には、さまざまな記録がある。首位打者や最優秀防御率などのタイトルとは違い、通算868本の本塁打を放った王貞治や、通算3085本の安打数を誇る張本勲などの輝かしい記録もあれば、1球で勝利投手や、初登板初完封の記録など、数えあげたらきりがないほどの記録が作られているのだ。そこで、ここでは、今季達成されたいろいろな記録をピックアップして紹介していこう。

通算250号本塁打　巨人／松井(史上41人目)	中日対巨人　3回戦
プロ野球創設以来75000号　千葉ロッテ／ボーリック	千葉ロッテ対大阪近鉄　4回戦
スミ1球完封試合※　プロ野球新記録　日本ハム	大阪近鉄対日本ハム　6回戦
1000試合連続出場　巨人／松井(史上5人目)	巨人対中日　6回戦
37回2/3連続無失点　千葉ロッテ／黒木	大阪近鉄対千葉ロッテ　7回戦
通算300号本塁打　ヤクルト／池山(史上24人目)	広島対ヤクルト　7回戦
1試合16奪三振　セリーグタイ記録　中日／野口	中日対阪神　10回戦
推定飛距離180メートル弾　西武／カブレラ	西武対福岡ダイエー　10回戦
1球でプロ初勝利　プロ野球新記録　千葉ロッテ／山崎	千葉ロッテ対福岡ダイエー　11回戦
1試合9打点　大阪近鉄／中村	日本ハム対大阪近鉄　10回戦
1試合最多登板　両軍合わせて16投手が登板	日本ハム対大阪近鉄　10回戦
6日連続セーブ　プロ野球新記録　千葉ロッテ／小林(雅)	千葉ロッテ対福岡ダイエー　12回戦
初登板初完封　日本ハム／中村(隼)	オリックス対日本ハム　14回戦
開幕9連勝　千葉ロッテ／黒木	千葉ロッテ対オリックス　11回戦
開幕8連勝　中日／野口	巨人対中日　11回戦
1試合9打点　巨人／清原	巨人対阪神　13回戦
1082日ぶりの勝利　大阪近鉄／盛田	福岡ダイエー対大阪近鉄　12回戦
最速30号本塁打　プロ野球タイ記録　西武／カブレラ	西武対大阪近鉄　14回戦
通算700勝　森監督	巨人対横浜　13回戦
両リーグ100号本塁打　巨人／清原(史上7人目)	巨人対横浜　15回戦
札幌ドーム1号本塁打　中日／福留	巨人対中日　16回戦
通算1000勝　長嶋監督	巨人対中日　18回戦
12年目の初完封　福岡ダイエー／田之上	福岡ダイエー対千葉ロッテ　15回戦
12試合連続セーブ　千葉ロッテ／小林(雅)	福岡ダイエー対千葉ロッテ　16回戦
通算200号本塁打　広島／金本(史上73人目)	広島対阪神　14回戦
通算100勝　横浜／小宮山	横浜対巨人　18回戦
通算1000本安打　西武／松井	オリックス対西武　18回戦
通算300号本塁打　巨人／江藤(史上25人目)	巨人対ヤクルト　16回戦
通算800勝　王監督	日本ハム対福岡ダイエー　24回戦

※初球先頭打者本塁打による得点のみの完封試合(先頭打者本塁打だけの完封試合は過去4試合ある)。

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球8

第3章

ペナント編

『パワプロ8』には、現役プロ野球選手480名分のデータが搭載されている。それぞれに能力値および特殊能力が設定され、選手の個性が表現されているのだ。この章では、その選手データを全公開、合わせて所属チームの戦力分析を行っている。今回、3年間という長期間となったペナントにおいて、優勝して日本一になるための戦略も解説しているので活用してほしい。また、ホームラン競争などによって出現するOB選手のデータ紹介も行っている。

内　容

①ペナントシステム解説
②登録選手データ紹介
③各球団のチームカラーおよび基本戦術
④各球団ペナント戦略解説
⑤OB選手データ紹介



ペナント

『パワプロ8』のペナントは3年間続けて遊べるようになり、ドラフト、トレード、契約更改など、新しくおもしろい要素も盛りだくさん。では、初めにモードの解説をして、P.102からは各球団のデータを紹介していこう。

ペナント3年間の流れ

進化したペナント3年間の流れは右表の通り。開幕戦から始まって、3年目のドラフト会議までが遊べる期間だ。日本シリーズ3連覇も狙えるし、新戦力を投入していけば、1年目とは違ったメンバーで3年目を戦うことも可能。現実でトレードが成立すれば、それをゲーム中でも再現できるし、登録名も変更できてしまうのだ。参加人数は一度に12人までで、両リーグの日程が同時進行。もちろん日程は今季と同じで、パリーグが先に開幕し、セリーグは1週間遅れて開幕だ。登録選手数は、初期が一軍投手12人、野手16人、二軍投手6人、野手6人の40人で、トレードやドラフトでの選手補強枠として投手、野手ともにふたりずつの空きがある。つまり、最多で44人（最少はケガ人を除く投手ひとり、野手9人）の選手を使って戦えるわけだ。また、オールスター戦は省略されていて、セリーグは勝ち数が同数、パリーグは同率のとき、1試合のプレイオフで優勝が決められる。

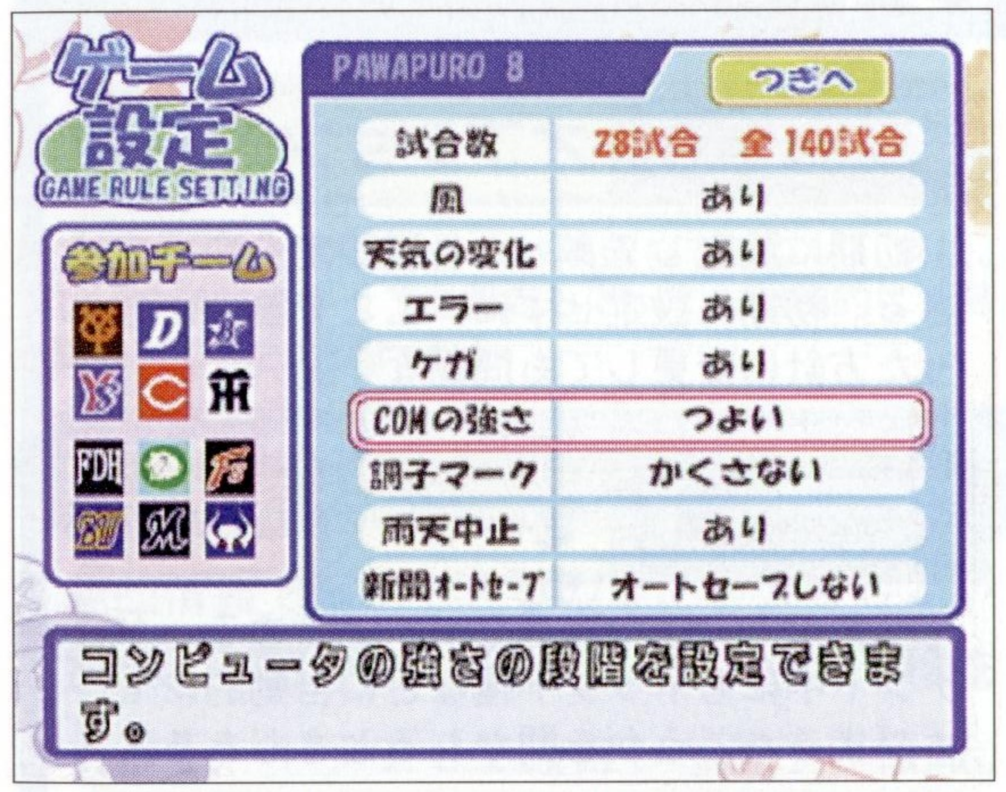
1年目	ペナントレース開幕 （トレード、ドラフト候補発掘開始） 総当たり28戦、全140試合
	↓
	日本シリーズ
	↓
	ドラフト会議 （春季キャンプ直前までコーチ交代可能）
	↓
	契約更改
	↓
	自由契約選手採用
	↓
	新聞編集
	↓
	春季キャンプ
	↓
2年目	ペナントレース開幕 （トレード、ドラフト候補発掘開始） 総当たり28戦、全140試合
	↓
	日本シリーズ
	↓
	ドラフト会議 （春季キャンプ直前までコーチ交代可能）
	↓
	契約更改
	↓
	自由契約選手採用
	↓
	新聞編集
	↓
	春季キャンプ
	↓
3年目	ペナントレース開幕 （トレード、ドラフト候補発掘開始） 総当たり28戦、全140試合
	↓
	日本シリーズ
	↓
	ドラフト会議
	↓
	新聞編集
	↓
	任期満了



登録選手名を変更できるので、新外国人選手を新戦力として投入することも可能だ

ゲーム設定とオプション

ペナントを選択すると、チームエントリーのあとにゲーム設定とオプションがある。まず初めは、このふたつの設定項目について解説しておこう。基本的にゲーム設定は、初心者は「ぷぅ〜」や「よわい」、上級者は「つよい」や「パワフル」など、自分の腕に合わせてCOMの強さを設定する。オプションでは、自分が操作するチームとコントローラのタイプ、守備や走塁をCOMに任せるかどうか、落下点、ミートカーソルなどを設定して、先に進めばペナント開幕となる。ひとりで遊ぶときも、ここで操作をCOMからMANA(MANB)に変更する必要がある（あとでも変更可）。



COMの強さだけを変更し、そのほかの項目は変更しないで戦うのがオススメだ

◆ゲーム設定

試合数	各28試合／全140試合で固定されていて、変更はできない。
風	試合中に、風の影響を受けるか受けないかを設定できる。
天気の変化	試合中に、天気の変化があるかないかを設定できる。
エラー	選手がエラーすることがあるかないかを設定できる。
ケガ	試合中や試合後に選手がケガをするかしないかを設定できる。
COMの強さ	COMの強さを設定。「パワフル」が一番強く「ぷぅ〜」が弱い。
調子マーク	選手の調子マークを隠すか隠さないかを設定できる。
雨天中止	試合が雨天中止になることがあるかないかを設定できる。
新聞オートセーブ	下表の通り、指定したチームの新聞を自動的にセーブする場合に設定。

セリーグ		パリーグ	
パワスポ	巨人	パワスポ九州	福岡ダイエー
パワスポ東海	中日	パワスポ埼玉	西武
パワスポ横浜	横浜	パワスポ関東	日本ハム
パワスポ東京	ヤクルト	パワスポ神戸	オリックス
パワスポ瀬戸内	広島	パワスポ京葉	千葉ロッテ
パワスポ関西	阪神	なにわパワスポ	大阪近鉄

オプション

操作	各チームを、人が受け持つかCOMが受け持つかを設定。
試合進行	試合を見ないスキップ、監督指示だけする高速試合、すべてを操作する通常試合の3パターンから設定。
振動	コントローラの振動を設定。
走塁	誰が走塁を操作するかを設定。セミオートは先頭の走者のみ自分で操作する。
守備	誰が守備を操作するかを設定。セミオートは捕球までは自動、送球は自分で操作する。
打撃	誰が打撃を操作するかを設定。
投球	誰が投球を操作するかを設定。
監督	誰が監督をするかを設定。
ミートカーソル	「全真芯」はどこで打っても真芯で打ったような強い打球が飛ぶ。「ロックオン」は自動で球の位置に近づく。
落下点表示	打球の落下点にマークが表示され、飛球などが取りやすくなる。
ミット移動	そのチームの投球時にキャッチャーミットが動かなくなる。打撃時は相手が「見せない」でなければ動きは見える。
変化球表示	そのチームの投球時に球種を表示するかしないかを設定。
ストライクゾーン	ストライクゾーンを表示するかしないかを設定（見せないは上級者向け）。

ペナント編

①ペナント開幕前に

各設定を終えるとペナント開幕となるが、その前に、ペナント中にできるいろいろなことについて紹介していく。ペナントが始まると、初期画面には7つのコマンドが表示される。特に、采配の下には10個のコマンドが用意されていて、自軍の支配下選手の能力を見たり、二軍選手の練習方針を決めたり、トレードをしたり、スカウトにドラフト候補を発掘させたりと、本物のペナントレースと同じようなことができる。どこでなにをすればいいかを、しっかりとつかんでほしい。



ペナント中にはいろいろなことができるので、なにができるかをチェックしておこう

7つのコマンド

日程表
全日程を確認できる。通常画面から方向キー上下でも移動でき、日程早送りはコマンドでもスタートボタンでも可能。

球団情報
他球団のケガ人、トレードでの移籍、選手の登録抹消などを確認できる。同一リーグだけでなく、12球団すべてを見られる。

采配
自分のチームの設定ができる。トレードやスカウトへの指示、一軍登録選手の変更など、最も使用頻度が高いコマンド。

記録室
シーズンの記録と通算成績をもとにした歴代記録を確認できる。3年間で誰がタイトルを取ったことがあるかも収録される。

新聞
勝ち負けにかかわらず、自分のチームの選手が掲載された新聞を見られる。気に入った新聞をセーブすることも可能。

オプション
初期に設定してあった各種設定を変更できる。初期に設定せずに、ここで自分に合った方針に変更しても問題ない。

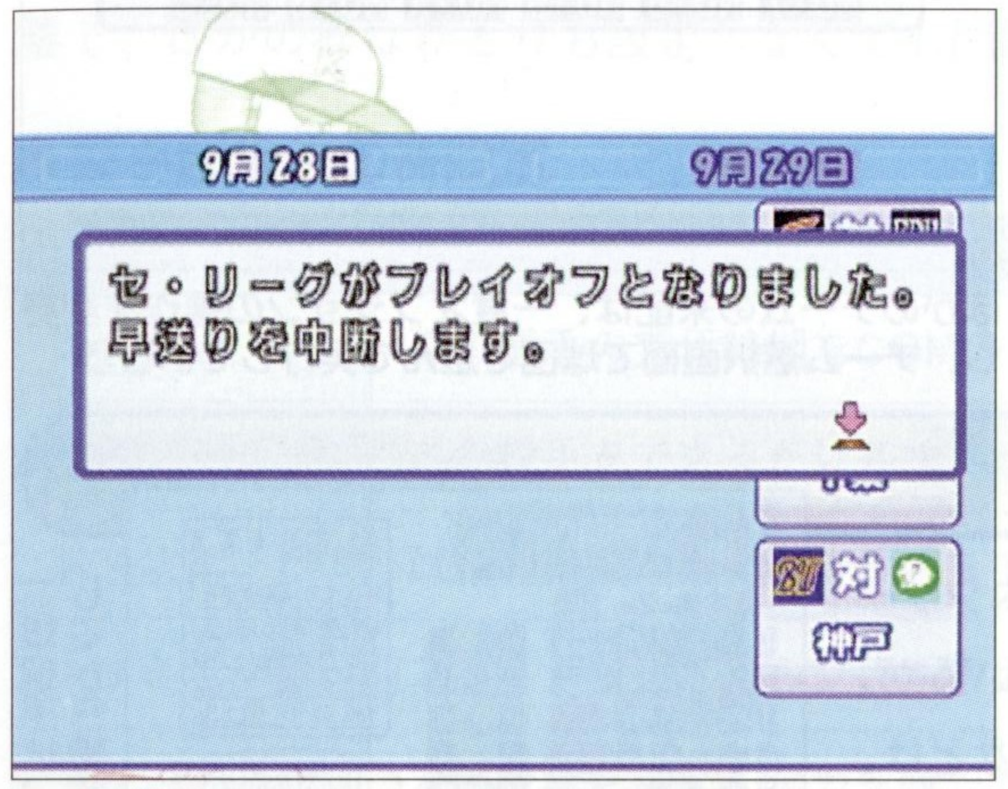
セーブ
ペナントの途中経過をセーブできる。ペナント中にもドラフト後などに自動的にセーブするかどうかを聞かれるときもある。

采配の下にあるコマンド一覧

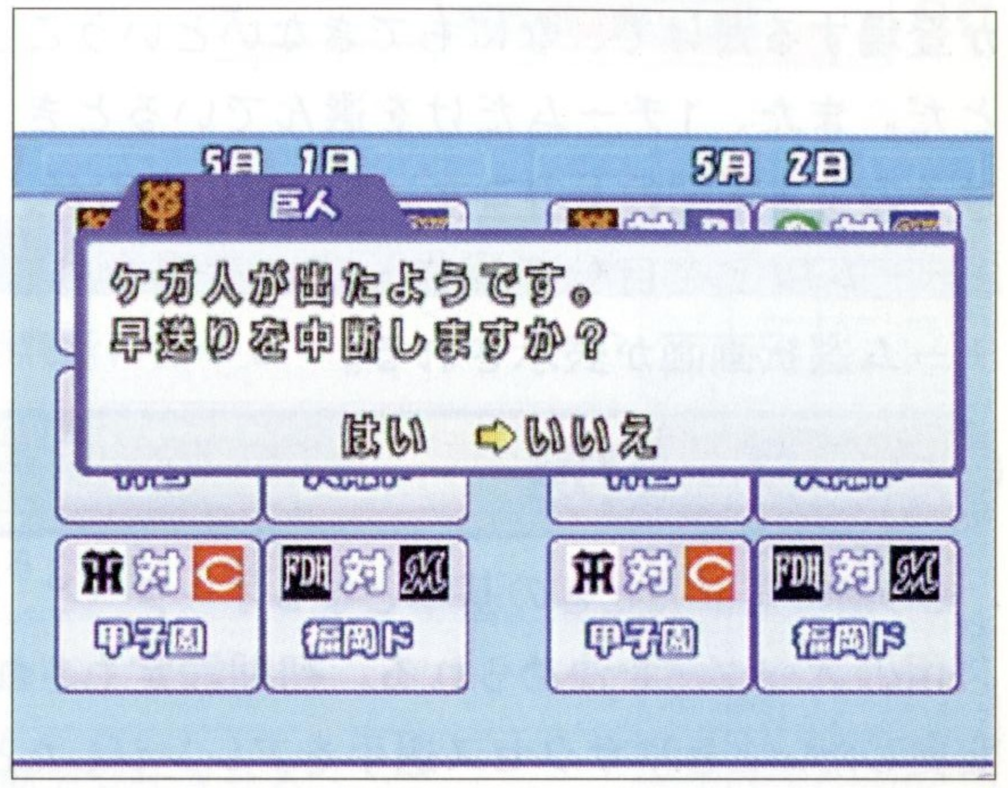
オーダー設定	起用法
チーム方針	1軍2軍入れかえ
新戦力導入	選手一覧
コーチ一覧	背番号変更
登録名変更	ウグイス設定

日程表

開幕はパリーグが3月24日で、その日のセリーグは「本日は試合がありません」となる。セリーグのチームを選んだ場合は、ここからセリーグ開幕日の3月30日まで日程を早送りする。「日程表」コマンド(方向キーの上下)で日程表画面に移動し、R1ボタンで3月30日のカードまで移動(一気に進めたい場合はR2ボタン)し、「日程早送り」あるいはセレクトボタンを押して、○ボタンで決定すればOKだ。また日本シリーズは、ゲーム設定が「雨天中止あり」だと、中止された試合の関係で日程が変わるのを覚えておこう。



日本シリーズとプレイオフは早送りできない。また、プレイオフはスキップを設定していても強制的に「高速試合」で試合が進行する



オプションで球団をプレイヤーが担当していれば、ケガ人発生と、トレードのオファーや成立のメッセージは、早送りでも表示される

球団情報

球団情報で確認できるのは、ケガをしている選手、一軍登録抹消選手、トレードで移籍した選手、ドラフトで獲得した選手の情報。他球団の戦力変化がわかってしまうわけだ。また、トレード申請をしていて、日程早送りで試合を進めると、トレードが成立しているのに表示されない場合がある。これは、トレードとケガ人発生が重なり、早送りをキャンセルしたときにトレードのメッセージも一緒にキャンセルされてしまうからだ。そんなときでも球団情報には掲載されるので、こまめにチェックして、ペナントを進めていこう。



ケガ人や一軍登録を抹消された選手、トレードで移籍した選手をこまめにチェック。他球団の戦力変化を把握して戦うのがセオリーだ



ドラフトで入団した選手は、1位から3位まで全員がここに表示される。また、自由契約選手や自由契約採用選手は表示されないことを覚えておこう

第3章 ペナント

采　配

ペナントをより盛り上げてくれる「采配」コマンドの下には、10個のコマンドが用意されている。操作上の注意事項は、ゲームスタート時のオプションかスタート後のオプションで、自分で操作するチームを決めていないと、このコマンドを選んでもチーム選択画面が登場するだけで、なにもできないということだ。また、1チームだけを選んでいるときはそのまま采配の下のコマンド一覧に進むが、2チーム以上を自分で操作している場合は、チーム選択画面が表示される。



ほかのチームの采配は、一度オプションの操作を変更し、チーム選択画面で球団を選んで実行していこう

オーダー設定

COMに任せたときの基本となるオーダーと、日本シリーズ用のオーダーを決められる。初期設定もされているが、変更したいときやサクセス選手をアレンジしたときなどは、何番を打ち、どこを守るかを確認しよう。また、4番を打たせたい選手がいる場合は、その選手を4番に入れて、打順ロックの赤いランプをつければ、打順は固定される。



二軍選手は、一軍に登録してから設定する

チーム方針

COMに任せたときのチームの方針を設定できる。バントやヒットエンドランなど、おもに監督としてどんな作戦を取って戦っていくかを決めておくもの。設定項目は以下の8項目で、オーダー傾向は、ケガでスタメンの選手が抜けたときなどに、起用する選手を選ぶ指針となるものだ。各球団別に初期設定がある（各球団別解説参照）。



攻撃型の野球など自チームに合う方針を立てよう

◆設定項目

オーダー傾向	攻撃力重視	守備力重視	調子重視	バランス重視
代打起用	多い	普通		少ない
代走起用	多い	普通		少ない
守備固め	多い	普通		少ない
盗塁	多い	普通		少ない
送りバント	多い	普通		少ない
スクイズ	多い	普通		少ない
ヒットエンドラン	多い	普通		少ない

起用法（投手）

COMに任せたときの投手の起用法。投手設定画面が表示される。先発枠、先発・中継ぎ枠、中継ぎ枠、抑え枠の4つがあり、各選手に、完投させたり、最終回だけ投げさせるなどの設定ができる。設定できるのは以下の13項目で、先発枠など、特定の枠に移動しないと設定できないものもある。また、先発枠は最低でもひとりは必要で、ほかの枠はひとりも設定しなくても問題ない。



抑えの切り札は、抑え枠で「セーブ(終)」を設定しておく

◆投手起用法の各設定

設　定	内　容	先	先・中	中	抑
おまかせ	この選手の交代時期をCOMの自動判断に任せる	○	○	○	○
完投	この投手をできるだけ完投させるようにする	○	○		
調子次第	試合の出来次第でこの投手をできるだけ引っ張る	○	○		
スタミナ限界	スタミナがつきたら交代を考え始める	○	○		
スタミナ温存	次の登板を考え、余力を残した状態で交代させる	○	○		
勝利投手	勝利投手の権利を取得した時点で交代を考え始める	○	○		
敗戦処理	試合をあきらめたときに、ほかの投手の負担を軽くする		○		
ビハインドでも	同点または接戦で負けていても登板することがある		○	○	
リード時	点差にかかわらず、リードしているときに登板させやすい		○	○	○
接戦リード	リードしている接戦を逃げ切りたいときに登板させやすい		○	○	○
ワンポイント	ワンポイントとして登板させやすい			○	
セーブ狙い	セーブのつく条件が揃ったときに登板させやすい			○	○
セーブ(終)	セーブを取らせるような最終回に限って登板させる				○

※先……先発枠、先・中……先発・中継ぎ枠、中……中継ぎ枠、抑……抑え枠。○が設定できる項目。

投手起用法設定時のポイント

4つの枠のなかで、先発・中継ぎ枠に設定するのはどちらでも起用できる投手だが、これはスタミナがDの投手が向いている。ローテーションの谷間なら先発で起用できるし、先発が早い回に崩れればロングリリーフにも立てる。そういう使い方をしたい投手を設定しよう。また「ビハインドでも」は、同点か負けている場合なので、味方が逆転すれば勝利投手になれる。そこで、中継ぎで最多勝に輝いたことがある福岡ダイエーの篠原や、今季中継ぎや抑えで勝ち星を稼いでいる巨人の條辺のようなタイプの投手に設定しよう。ただ、このような投手は勝利の方程式を守るなら、「接戦リード」にするのがセオリーだ。

第3章 ペナント

起用法（野手）

野手の起用法で設定できるのは右の4項目。途中交代以外は、基本的には控え選手に設定するものだ。また、途中交代の選手は、守備力に不安があり、リードしている試合で守備固めに入るとき、ベンチに下げる選手を設定する。そして、下げた選手の守備位置を誰に守らせるかを考えて、その選手に守備要員を設定しておこう。

代打要員	代打で起用されやすい	代走要員	代走で起用されやすい
守備要員	守備固めで起用されやすい	途中交代	守備固めのときに交代させられやすい

1軍2軍入れかえ

一軍選手と二軍選手を移動させる登録変更コマンド。一軍から二軍に落ちた選手は登録抹消となり、再び一軍に戻すには10日間が必要となる。また、移動先に空きがある場合には選手を選択した時点で移動が行われるが、移動先に空きがない場合には、選手を選択して入れ替える必要がある。


入れ替えても、OKを選択しないと実行されない

背番号変更

選手の背番号を変更できる。使用中の番号や永久欠番は、画面上に「その番号は使用中です」とか「その番号は永久欠番です」と表示される。オススメはしないが、使用中の背番号を登録することもできるし、巨人の1番王貞治、阪神の11番村山実、大阪近鉄の1番鈴木啓示など、永久欠番を背負わせることも可能だ。


000から999まで1000通りの番号を設定できる

登録名変更

選手の名前を変更できる。友達からもらったサクセス選手や、ドラフトで獲得した新人選手の名前を好きなように変更してもいいし、各球団からいろいろな能力の選手を集めて名前をつけ、架空のチームを作ってもいい。また、中日のテルのように現実で登録名が変わったら、すぐに変更しておくのがオススメだ。


名前変更はサクセスの選手登録画面と同じ方法だ

ウグイス設定

ウグイス嬢と実況アナウンサーの音声を変更できる。すでに登録されている名前の場合は、L、Rボタンで実況アナとウグイス嬢の音声をテストできる。登録されていない場合は、表示された4つの抑揚パターンからひとつを選択して決定する。そのときは、ウグイス嬢の音声だけがテストされてオリジナルデータとなる。


既存のデータには過去の名選手も登録されている

選手一覧

背番号、年齢、年数、心境、状態を確認できる基本項目一覧と、投手能力や野手能力の一覧、各選手の詳細能力（特殊能力も含む）を確認できるモード。選手能力はペナントを進めると変化していくので、まめにチェックすることが大切だ。また、二軍にいる選手に練習を指示する場合も、このコマンドを使うことを覚えておこう。


項目は5つ。初期設定は野手は全員が守備練習だ

支配下選手の心境

「心境」とは選手の自信と監督への信頼度をもとに表示されるフレーズで、以下の表の通り。初期値は全員「こんなもんだ」から始まる。変化は、信頼度は試合で勝ち続けると上がり、逆に、ケガなどの理由もなく二軍に落とされたり、試合に出場できないと下がっていく。自信は試合での活躍で上がり、試合で活躍できなかったり、大きなケガをすると下がってしまう。これらのことで各選手の自信と信頼度が上下し、このふたつのパラメータをまとめて表した心境が変化していく。心境による影響は選手の調子や成長力にかかわるもので、直接、選手の能力が増減するわけではない。

◆支配下選手の心境

メッセージ	心　境
「ついていきます」	自信、信頼度ともに最高レベルにあるときの心境。監督に心酔状態
「さすが監督！」	「ついていきます」と同様、自信、信頼度ともに最高レベルにあるときの心境
「オレにまかせろ」	自信、信頼度ともに高く、特に自信に満ちあふれているときの心境
「期待に応えよう」	自信、信頼度ともに高いレベルにあるときの心境
「やってやるぜ!!」	自信、信頼度ともに高く、バランスが取れているときの心境
「まだまだやれる」	信頼度は高いが、自信がそれにともなっていないときの心境
「こんなもんだ」	自信、信頼度ともに、低くも高くもないときの心境
「うまくいかないな」	信頼度は普通だが、自信が少々低くなったときの心境
「いまに見てろ」	自信は普通だが、信頼度が低いときの心境
「実力が出せない」	自信、信頼度が少々低い状態で、特に信頼度が低く、監督に疑問を抱いているときの心境
「こんなはずじゃ…」	自信が低いときの心境
「オレも年かな」	自信を少々失ったベテラン選手の心境
「スランプかな」	自信を失ったスランプ選手の心境
「ムカツク！」	「いまに見てろ」の心境からさらに信頼度を失ったときの心境
「オレはもうダメだ」	自信、信頼度が低く、特に自信が低いときの心境
「ほっといてくれ」	自信、信頼度ともにかなり低くなったときの心境
「やる気しねぇ」	自信、信頼度ともに著しく低くなったときの心境
「もうやめたい」	自信、信頼度ともに完全に失ってしまったときの心境
「もっとオレを認めろ」	自信、信頼度ともに失った選手で、あまり試合で使われない選手の心境

自信は二軍で取り戻す

一軍のスタメン選手の心境が「オレはもうダメだ」などになり、調子の悪いときが多くなってきた場合は、いったん二軍に落としてしまう手もある。二軍では、自信が高くても低くても普通に戻っていくので、高い場合には下がってしまうが、低い場合には上がることになる。つまり、選手の心境が悪くなり、一番いい解決法である試合でも、調子が悪いせいで活躍することができない場合は、思い切って二軍に落としてしまうのがベストなのだ。そして、心境と調子を普通に戻してから、試合で活躍させていけばいいのである。



選手の心境はこまめにチェックして、悪い状態の選手がいたら、いったん二軍に落として普通の状態に戻していこう

3種類の選手能力画面

選手一覧では、基本項目一覧画面のほかにも、球速、コントロール、スタミナなどの数値を見られる投手能力一覧画面、パワー、走力などの数値を見られる野手能力一覧画面、各選手の特殊能力を確認できる能力詳細画面がある。選手の能力はペナントを進めていくと変化していくので、能力詳細画面で確認しないと新たに特殊能力を取得していてもわからないことも多い。特にシーズン終了後のオフのときには、どのくらい基本能力が変化して特殊能力が増えたのかなど、支配下選手の詳細能力をチェックしておくのがセオリーである。

◆能力詳細画面



◆投手能力一覧画面



◆野手能力一覧画面



二軍への指示

選手一覧からは、二軍にいる選手に練習の指示を出して、二軍選手の能力を伸ばすことが可能だ。一軍選手には指示は出せないので、一軍選手の能力アップは試合に頼ることになる（指示を出したい場合は、1軍2軍入れかえで選手を入れ替える）。二軍選手は指示された練習をコツコツと実行していき、下表のような各担当コーチの指導力や影響力、心境、疲れ、年齢による補正を受けて、少しずつ能力がアップしていく。コーチの指導力と影響力、選手の自信と信頼度が高い状態で、試合に出場していない若手が能力アップしやすくなっているわけだ。ただし、二軍選手の練習では、どんなに練習しても能力はBまでしか伸びずに、そこで成長が止まる。つまり、選手の能力を確認して、適切な指示を出さないとムダな練習をしてしまうわけだ。また、初期設定は野手は全員「守備練習」で、投手は全員「投球練習」になっている。投手のほうは問題ないが、野手は、各選手の能力に合わせて練習を指示していかないと、守備力と肩力のアップしか望めないので注意が必要だ。



ゲームを始めてすぐに、「采配」→「選手一覧」→「指示」で、二軍選手たちのどの能力を伸ばしていくかを指示しておくのが基本である

◆各能力アップ時の補正項目

各担当コーチの指導力×影響力(%)
自信＋信頼度による補正(自信と信頼度が普通の「こんなもんだ」で約50%)
疲れによる補正(疲れを10ポイント〈10日間休みなしで出場〉ためると10%減)
年齢による補正(35才以上で1/10、30才以上で1/3、27才以上で7/10)

※また、ケガをしている選手は練習効果が激減する。

◆二軍への練習指示と効果

練習指示	効果
投球練習	選手の投手能力全般をアップさせる。 ただし球速は、オーバースローのほうがほかの投法よりアップする確率が高い。 また変化球は、新しい球種を覚えるより、すでに持っている球種が伸びる確率が高く、シュート系とシンカー系は、オーバースローより、スリークォーター、サイドスロー、アンダースローのほうが覚えやすい。さらに、新しい球種を覚えた場合は、すでに持っている球種の変化球レベルがダウンすることもある。
打撃練習	選手のミートカーソルおよびパワーをアップさせる。 パワー60以下の選手は若干のボーナスポイントが加算され、成長しやすい。
守備練習	選手の肩力および守備力をアップさせる。
走塁練習	選手の走力をアップさせる。
リハビリ	ケガをしている選手が後遺症（※1）を残すことなく回復する。 また、シーズン中の疲れをとる効果もある。

※1：ケガが回復しても、選手が本来の能力を発揮できない状態。能力プレートでは確認できず、ケガが再発する危険性も高い。

新戦力導入

トレード(開幕から6月末まで)とドラフト候補発掘(シーズン中のみ)ができる。トレードは、他球団に在籍している選手と自球団の選手を交換するもので、選手を指定する場合と、条件を指定する場合がある。ドラフト候補発掘は、スカウトに指示を出して新人選手(サクセス選手も含む)を各球団と奪い合うもので、その選手をドラフト会議で獲得できるかどうかにかかわってくる。



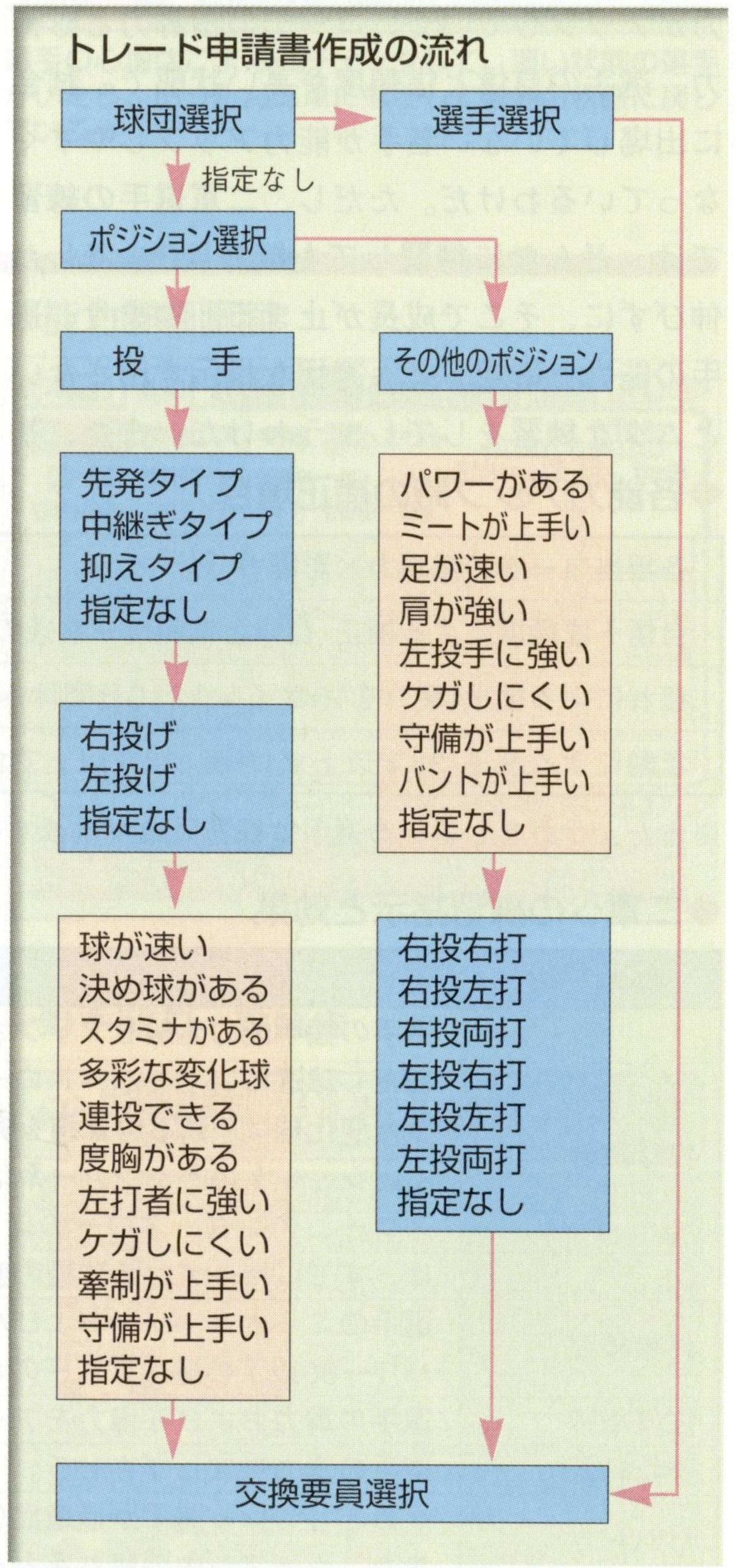
シーズンオフは両方とも実行できないことを覚えておこう

▶トレード

トレードは大きく分けるとふたつのパターンがある。ひとつが他球団からのオファーで、このときは、直接選手を指定してくる場合と、パワーが高い選手など、条件を指定してくる場合がある。直接選手を指定された場合は、相手球団の交換要員とくらべて、受けるか断るかを決めればいい。条件指定の場合は、自球団のなかから条件に合った選手のリストが表示される(外国人選手は条件が合っても登場しない)。条件に合った選手がいない場合は断るしかないが、いた場合には選手を選択すればトレード成立となる。もうひとつは、自分からトレード申請書を作成し、特定の他球団あるいは全球団に申し込むもの。右にトレード申請書作成の流れ、右ページには各条件を指定するとどんな選手が選ばれるのかを掲載してあるので、参考にしてほしい。



他球団からのオファーは、相手がほしい選手と交換要員の戦力比較ができるので、よく確認してから受けるか断るかを決めていこう



※□部分は最大3つまで指定できる。
※ポジション選択で指定なしを選択すると、その他のポジションの条件を選ぶ流れになる。

申請書の条件と選ばれる選手

申請書で選択できる条件と、どんな選手が選ばれるかは以下の表の通り。ただし、野手の条件のなかの「肩が強い」「バントが上手い」「ケガしにくい」「守備が上手い」などの条件で申請した場合は、該当する投手が選ばれることもあるのを覚えておこう。

◆投手の条件

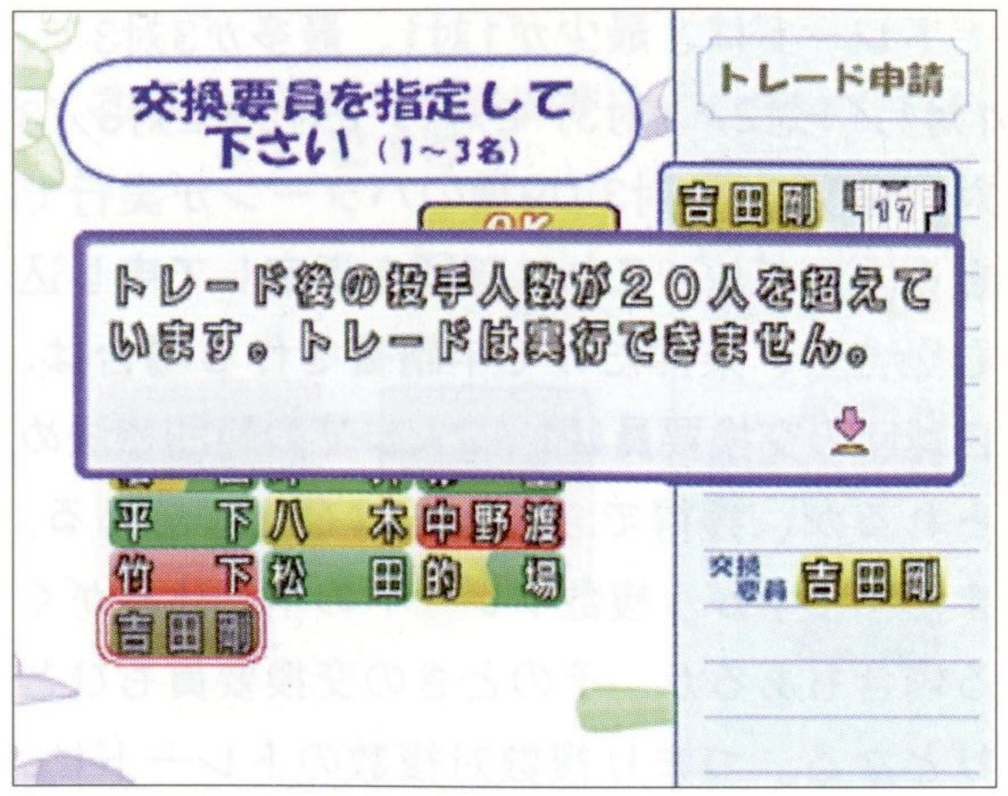
選択肢	選ばれる選手
球が速い	球速145km/h以上の選手
決め球がある	レベル4以上の変化球を投げられる選手
スタミナがある	スタミナC(81)以上の選手
多彩な変化球	変化球の球種を3つ以上投げられる選手
連投できる	「回復○」を持った選手
度胸がある	「ピンチ○」を持った選手
左打者に強い	「対左打者○」を持った選手
ケガしにくい	「ケガしにくい」を持った選手
牽制が上手い	「牽制○」を持った選手
守備が上手い	守備力C(10)以上の選手

◆野手の条件

選択肢	選ばれる選手
パワーがある	パワーC(95)以上の選手
ミートが上手い	ミートカーソルC(5)以上の選手
足が速い	走力C(10)以上の選手
肩が強い	肩力C(10)以上の選手
左投手に強い	「対左投手○」を持った選手
ケガしにくい	「ケガしにくい」を持った選手
守備が上手い	守備力C(10)以上の選手
バントが上手い	「バント○」か「バント◎」を持った選手

選手数の制限

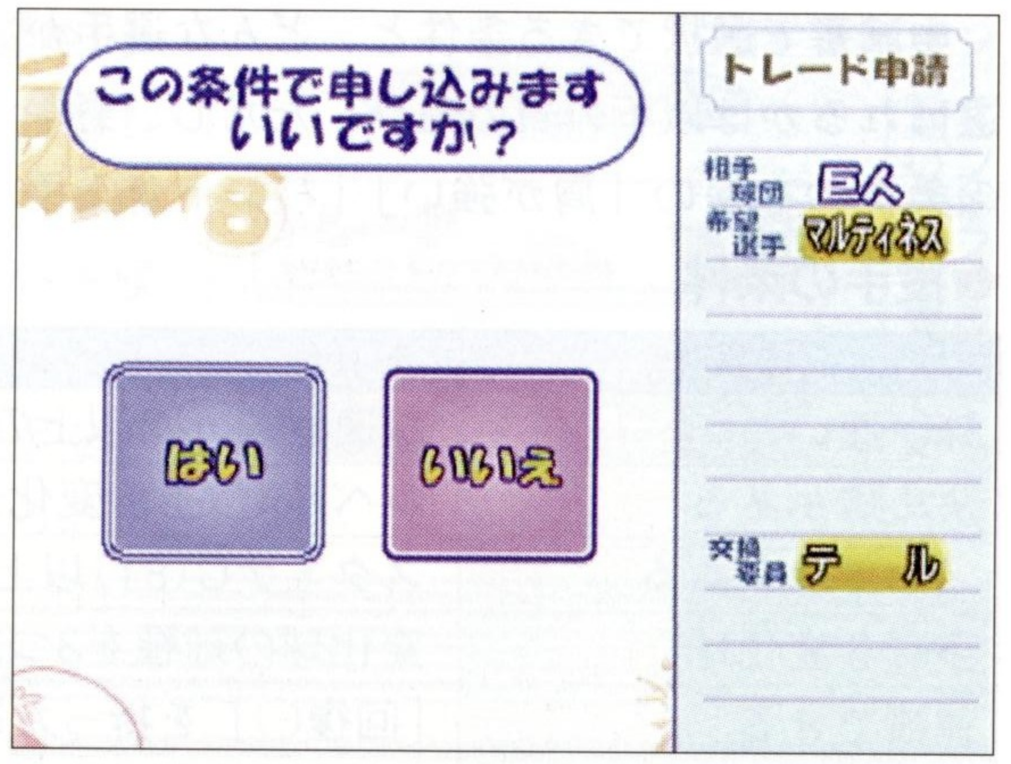
トレードには、6月末までの期限のほかに、人数の制限がある。トレード後の支配下選手数の上限は投手が20人、野手が24人で、それを超える場合は申請書を作れないし、他球団からのオファーも受けられない。逆に投手ひとり、野手9人の最少人数を割ってしまうトレードも申請できない。そして、ケガ人が交換要員となっている場合もトレードは成立しない。また、トレード案を申請している状況で他チームのトレードに応じた場合は、申請中のトレード案は破棄されてしまうので注意してほしい。



ドラフト後の契約更改で選手数を減らすなどして、つねに支配下選手枠で、投手、野手ともにふたつくらいの空きを作っておくのがセオリーだ

CPUの思考

トレード時、相手がCPUの場合は、以下の表のようなポイントを考えて、選手を放出したりトレードを受けたりする。つまり、そのチーム事情に合わせて選手を移籍させるわけだ。たとえば攻撃力の高い選手がいても、チームの弱点が守備力で、CPUが守備力を補強したいと考えると、その選手の評価は低くなり、放出しやすくなる。そして守備力の高い選手は放出しにくくなるのだ。また、1シーズンに2回のトレードを成立させたあとは、CPUはどんなに好条件でもトレードを受けないことを覚えておこう。



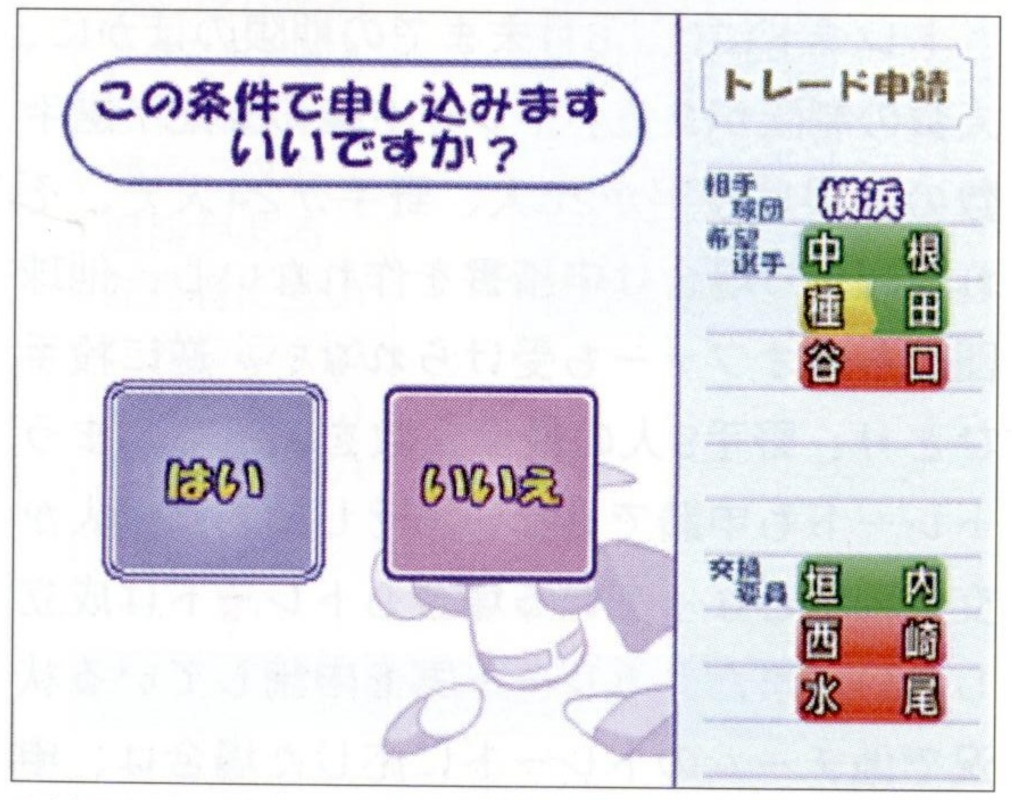
相手チームの戦力を考えて、補強したいと思っている能力に長けた選手を交換要員として選ぶのが、トレードを成立させるポイントになる

◆CPUのトレード時の思考ロジック

着眼点	思考
弱い部分の戦力補強	ほかのチームとの打撃、投球、走塁、守備別のランキングを考え、自チームがほかのチームに劣っている部分を補うように動く。つまり、同じ選手でも、チームの状況によって選手の評価が変化する
各選手の守備位置	チーム内で、守備位置の層が厚い部分をメインにしている選手は低評価となり、逆に守備位置の層が薄い部分をメインにしている選手は高評価となる
一軍二軍	一軍選手はチームに必要な選手と判断し、高評価となる。当然、二軍選手より一軍選手を放出しにくくなる
選手能力と年齢	CPUが選手を評価するときは、パワー、走力などの基本能力と特殊能力をトータルして評価する。ただし、高年齢の選手は能力が衰えることも考慮し、同じ能力なら、若い選手のほうが高評価となる。また、CPUが攻撃力を補強したいと考えているときには、パワーAの選手はかなり高い評価になるなど、CPUの思考によって評価が変化する

複数トレード

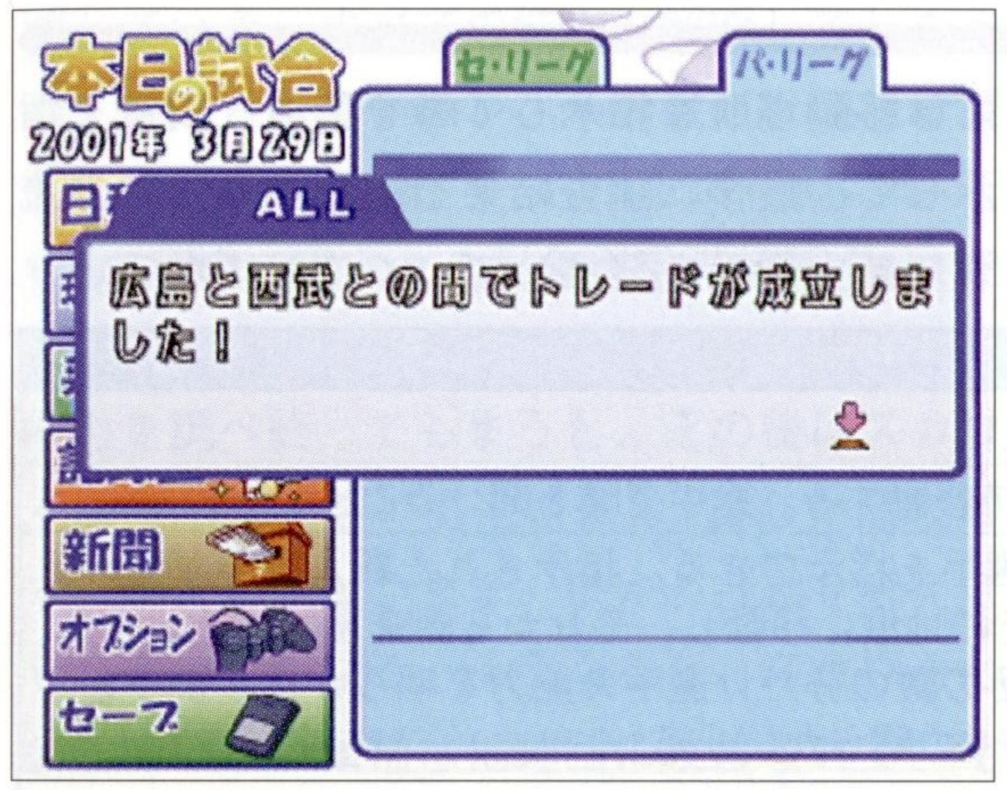
トレードは、最少が1対1、最多が3対3で、1対1／1対2／1対3／2対1／2対2／2対3／3対1／3対2／3対3の9種のパターンが実行できる。ただし、これは球団を指定して申し込む場合で、条件だけで申請書を作る場合は、自球団の交換要員は1～3人までの範囲で決められるが、獲得できる選手はひとりである。また、相手から複数トレードの申し込みがくる場合もあるが、そのときの交換要員もひとりとなる。つまり複数対複数のトレードは、球団指定でこちらから申し込む以外に成立しないことを覚えておこう。



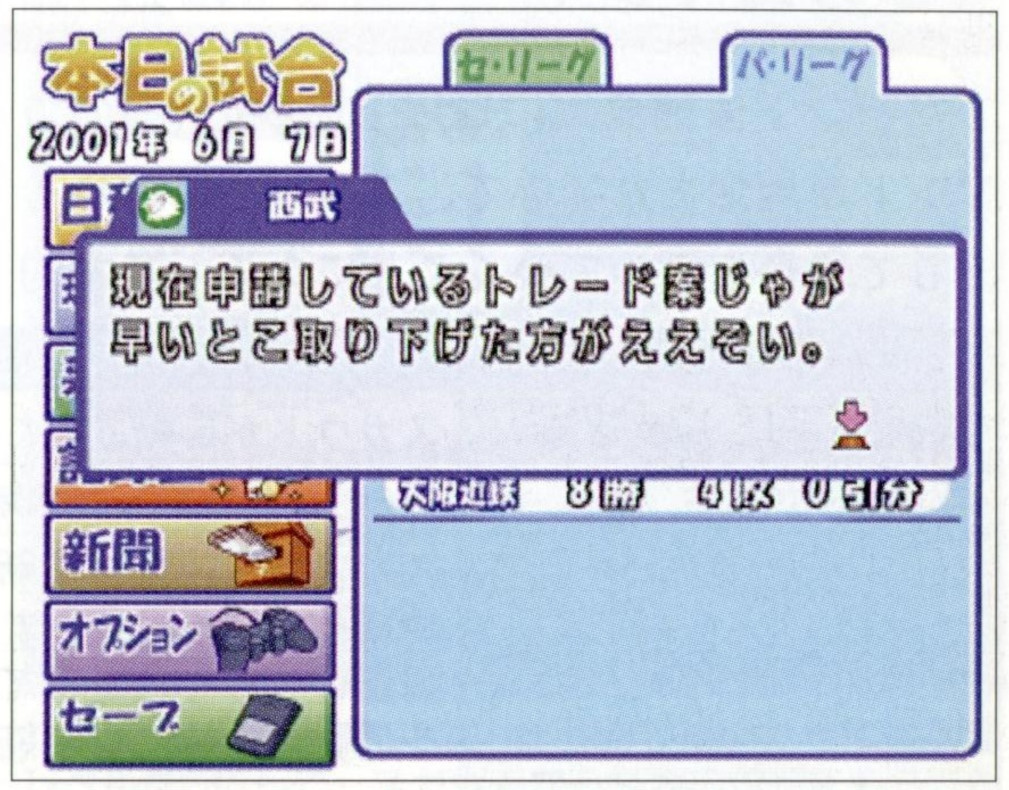
3対3の大型トレードは、自分のチームの戦力と相手チームの戦力を考えて、どちらも損のないような交換要員を選択して、トレード成立を狙っていこう

トレード成立とキャンセル

トレード申請をしたあと、成立するか断られるかが決定されるまでには、早くて5日、遅いと2週間くらいが必要となる。選手指定の場合は断られればメッセージが出るが、条件指定の場合は、どの球団も見向きもしなくても断られたというメッセージは表示されない。2週間以上たっても変化がない場合は、一度トレード申請を中止して、新たに申請書を作り直したほうがいい。また、条件指定の場合は、どこかの球団に指定した条件を満たす選手がいて、その球団がトレードを受け入れた時点でトレードが成立する。このときはこの選手でいいかなどの選択はできずに、強制的に選手が入れ替わってしまう。つまり、誰が入団したかは、選手一覧画面で確認するまでわからないのである。



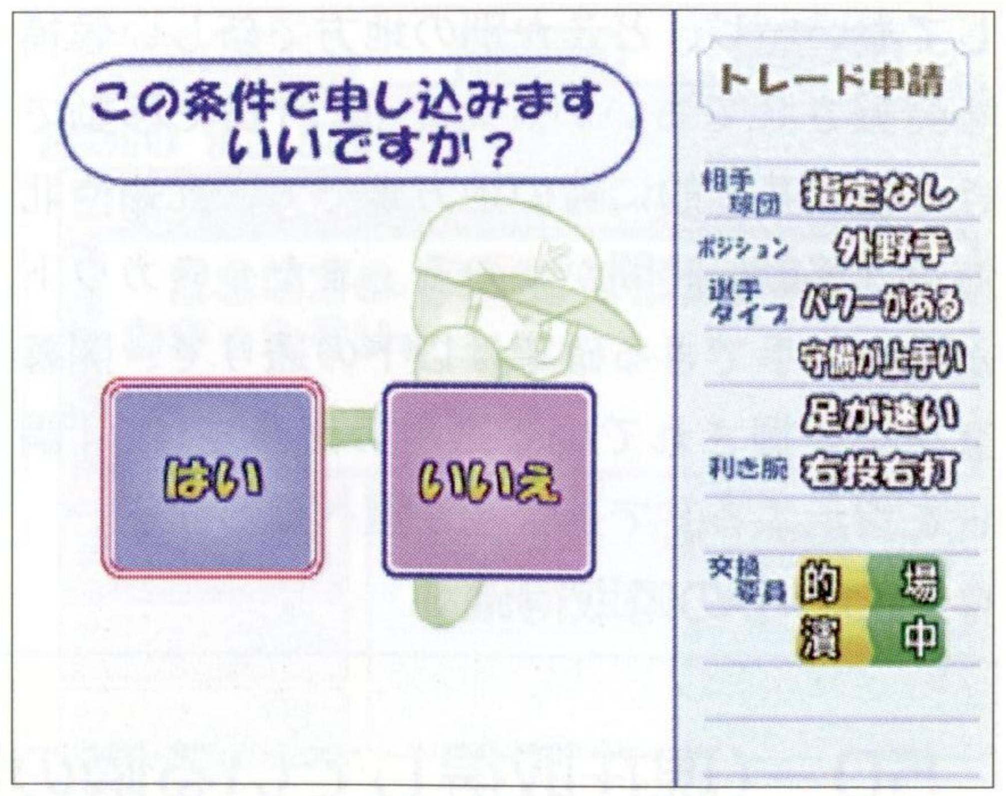
トレードが成立した時点でどんな選手が移籍してきたのかを確認して、一軍でレギュラーとして起用していくかなどの選手起用法を考え直そう



難しい条件でトレードを申請した場合には、トレード案がどこの球団にも見向きもされていないと、スカウトが教えてくれるときもある

戦力補強のポイント

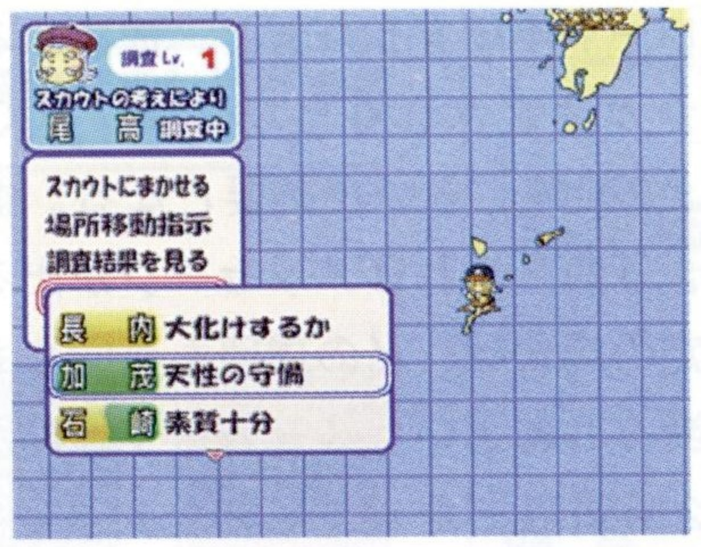
トレードを実行するときの基本は、自分のチームに足りない戦力を分析して、欠点を補うことだ。各球団のエースや主砲をトレードで獲得することも不可能ではないが、それをやるなら、初めからアレンジして遊んだほうがいい。それよりも、自分のチームにパワーの高い打者が少ないなら「パワーがある」だけを指定するか、あるいは、それに「足が速い」をつけ加えるぐらいの条件で申請書を作成し、条件に合った選手なら自球団はこの選手を放出する、あるいはこれだけの人材を渡そうと考えながら実行していったほうがおもしろいのだ。交換要員を二軍にいる選手にする場合は、条件を欲張るなら、2、3人を放出する方針で進めていくのがオススメだ（各球団の方針はP.102からの各球団別解説参照）。また、現実でトレードが成立しているなどで、どうしても成功させたい場合は、両球団を自分で操作すれば、確実に交換トレードが成立することを覚えておこう。



二軍選手との1対1でも、条件だけの指定なら成立する確率は高いが、不釣り合いなトレードになってしまうことも多いので注意しよう

ドラフト候補発掘

各地方のNO.1、天性の打撃などの特長を持つドラフト候補の能力をスカウトを使って調べながら、ドラフト会議までにその選手の志望球団を固めさせるのがドラフト候補発掘だ。なにもしなくてもスカウトが自分で調べにいってくれるが、指示したほうが自分がほしい選手を獲得できる確率は高くなる。こまめに指示を出して、候補選手をできるだけ長く調査させるのがポイントだ。



特長のなかから気に入ったものを選んで調査していこう

4つのコマンド

ドラフト候補発掘には以下の表の4つのコマンドが用意されていて、スカウトに指示を出して候補を探していくことになる。基本的には移動場所を指示して噂を集め、調査を指示して、最後に調査結果を確認する。この流れで新人選手を発掘していくことになる。

コマンド	内　容
スカウトにまかせる	スカウトが自動で動く
場所移動指示	スカウトが指定した地域まで移動する。途中で噂を聞けることもある
調査を指示する	スカウトに調査する新人選手を指示できる。指示された新人選手が今いる地域と異なる場合、まずその地域に移動し、それから調査を始める。また、調査レベルを設定して、その数の分だけ選手の能力を明らかにしようとする（例：レベル3なら能力を3つ明らかにする）
調査結果を見る	スカウトが調査した新人選手のデータを確認できる

移動場所指示

開幕当初は調べられる選手は4人しかいないが、ペナントが進むにしたがってスカウトが各地で噂を入手し、候補の人数が増える。スカウトが初めにいる場所は各チームの本拠地。いきなり4人のうちの誰かの調査を依頼してもいいし、どこか別の地方で新しい候補を発掘させてもいい。ただし、1日で移動できるのは基本的に隣の地方までで、九州や北海道は移動に時間がかかる。また、スカウトが噂を入手できる確率は以下の通りで、開幕直後に発掘されている選手の出身地は、「調査を指示する」で選手名を選べばわかる。



◆スカウトの噂取得確率

50－(現在取得している噂の数×3)%

※ただし、最低でも3%になる。

調査を指示する

ドラフト候補の数が多くなってきたら、「近畿NO.1」などの特長を確認して、スカウトに調査をさせてみよう。選手を選択すると、1回でどれくらいまで調査するかのレベルが出る。これは、レベル1につきひとつ能力を調べるもので、レベルを5にすれば5つの能力を調べることになる。スカウトが調査にいくと、1日ごとに下にある成功確率で能力が判明していき、すべての能力を解明してしまうか、設定されているレベルの数だけ能力を調べ上げれば調査は終了して、次の行動に移る。1回の調査で得られる対象選手の信頼度は1である。また、あまり早くからレベルを上げて能力を調べ終ってしまうと、その後はスカウトに指示を出してもそこには1日しか滞在せず、調査をしないまま、ほかの行動を考えてしまうようになる。そうなると、スカウトと会っていない候補は他球団に攻められて、それまで「第1志望は○○です」といっていたのが「○○なら行ってもいいですね」という状況になってしまい、ドラフト会議で指名できても失敗することもある。つまり、前半はゆっくりと時間をかけて、後半はレベルアップして急いで調べるという方法などで、うまく調整しながらドラフト会議を迎えるのがベストなのだ。



シーズン終盤で一気に能力を確認したいときには調査レベルを5にして、スカウトから結果の電話をもらったら、すぐにもう一度指示を出しにいこう

◆調査成功確率

30＋(調査レベル×2)%

スカウトの思考

指示しない場合や、指示された調査が終了した場合は、スカウトは自分で考えて行動を決めていく。そのときは、以下の4つのことを考えて移動や調査を進めることになる。

①噂の数が5未満のときには、なるべく遠くにいる選手を優先
②判明している能力が少ない選手を優先
③未調査の人数と、一度でも調査したことがある人数をくらべて、多いほうを優先
④今調査した選手の優先順位を下げる

また、調査レベルはランダムで決定されることも覚えておこう。



スカウトからの報告が入ったあとは、スカウトは自動的に動き始めるので、指示を出したい場合には「ドラフト候補発掘」コマンドを実行しよう

調査結果を見る

スカウトは、指示された調査を終えて指定されたレベル数の能力がわかると、電話で教えてくれる。もちろん、スカウトが調べた結果、それほどの能力でもないとわかれば、それ以上は調べるのをやめて、次の候補を調べ始めるのがセオリーである。スカウトの調査は日本シリーズが終るまで続けられるので、その時点ですべての能力を確認してあり、第1志望になっているのがベストだ。能力を確認できていないと、ドラフトで獲得したあとに、こんなはずでは、となることもあるので注意。9月初めからは調査を追い込み(レベル5)にして、シリーズ中にどこまで調査が進んで、どんな選手なのかを確認しておこう。



自球団が第1志望ならば、ドラフトで指名したときには入団拒否されることはないので、こまめに候補の状態を確かめておこう



ドラフト会議では3人までしか獲得できないので、能力を見極め、第1志望を取って、早めに候補を3人に絞ることが大切だ

ドラフト対象選手とチームへの信頼度

ドラフトの対象となる選手は、次ページから紹介している1000人の架空選手とプレイヤーによって作成されたサクセス選手で、プロ選手やOB選手などが登場することはない。選手はランダムに選ばれ、1年間でドラフトの対象として登場する最多人数は36人。開幕時に30人が決定され(初めから登場するわけではない)、残る6人はペナント中で1日経過するごとに1/11の確率で選ばれていく。ただし、架空選手よりもサクセス選手のほうが選ばれやすい。最低でもスカウトが噂を入手していないと、ドラフトでその選手を指名できない。また、各選手は信頼度というパラメータを持ち、初期値は別表の通りで、スカウトが調査すると上がっていく。



サクセスで育成したオリジナル選手をメモリーカードにセーブしておいて、ドラフト候補として登場させて、ペナントを盛り上げよう

◆ドラフト対象選手の信頼度

選手	信頼度
架空選手	全球団:50
サクセス選手	所属球団:60 他の球団:50
ペナント途中で新人選手となったサクセス選手	所属球団:100 他の球団:50

ドラフト架空選手データ

ではここからは、1000人のデータを紹介しよう。選手はメインポジションで分かれている。

◆投手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
秋浦		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	逃げ球/ノビ×
秋口		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	ピンチ○
芦刈		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
芦川		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	牽制○
足立		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	ピンチ×/寸前×/回復○
穴見		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	ケガしやすい
穴水		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	一発病
荒川		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	ケガしやすい
飯尾		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	クイック×
飯野		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	短気/キレ○
飯見		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	勝ち運
飯村		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	クイック○/勝ち運
井尾		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	
池尻		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	逃げ球
池村		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	キレ○
池辺		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	打たれ弱い
伊崎		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	対左打者○
井崎		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	安定感/ピンチ×
伊集院		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	重い球/打たれ弱い/勝ち運
泉		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	ノビ×/ケガしにくい
泉川		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	寸前×/ピンチ×/回復○/ノビ○
泉谷		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	打球反応○
磯川		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	低め○/ケガしやすい/勝ち運
磯波		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	勝ち運
磯村		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
井田		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	低め○
稲川		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	打たれ強い/ケガしやすい
稲田		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	四球男
稲村		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	牽制○
伊之元		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	負け運/牽制○/ケガしやすい
井北		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	スロースターター
今川		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	ジャイロボール/勝ち運
今宮		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	打球反応○/牽制○
井村		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	ノビ×/寸前×
伊与川		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	寸前×
入田		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	一発病/ポーカーフェイス
岩尾		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	四球男
岩田		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	牽制○/打球反応○
岩波		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	
岩西		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	威圧感/ケガしやすい
上里		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	負け運/牽制○/ケガしやすい
上沼		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	
上松		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	ケガしやすい
植松		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	四球男/打球反応○
上村		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	ピンチ×
魚住		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	ノビ×
浮城		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	短気
浮村		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	ノビ×
牛尾		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	逃げ球
牛田		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	
宇田川		左投右打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	対左打者○
内海		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	ノビ○
内村		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	
宇津宮		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
宇都宮		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	キレ○
梅尾		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	打たれ強い
梅田		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	ピンチ○/四球男

※ここで紹介しているデータは基本で、多少能力が変化している場合もある。また、変化球は特殊変化球を所持しているときもある。
※表中の赤字はC以上の能力値。

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
梅原		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	負け運
梅宮		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	
梅山		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	牽制○／打たれ強い
宇山		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	牽制○／ランナー×
浦上		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	ピンチ○／低め○
浦島		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	ピンチ×／尻上がり／牽制○／テンポ○
浦谷		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	ノビ×／逃げ球
浦辺		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	安定感／ノビ×
浦部		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	四球男
漆畑		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	ケガしやすい
栄間		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	キレ×
駅川		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	四球男
駅村		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	寸前×／ケガしやすい
衛塚		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	スロースターター／打たれ強い
江原		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	ケガしやすい
大川		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	
大城		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	重い球
大須賀		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	キレ○
大本		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	一発病
岡沖		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
岡部		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	ムラッ気
小幡		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	回復○
小村		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	ケガしやすい
甲斐		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	威圧感
海江田		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	打球反応○
海藤		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	ケガしやすい
海道		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	負け運／ケガしにくい
加賀		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	安定感
柏崎		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	安定感
柏原		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	四球男
加嶋		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	尻上がり
柏本		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	ムラッ気／ピンチ×
梶		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	低め○
梶木		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	
梶原		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	ピンチ×／ケガしやすい
梶本		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	低め○
梶谷		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	ピンチ×／低め○
加藤		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	ノビ○／一発病
香納		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	ノビ×／打たれ強い
嘉納		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	牽制○
加納		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	回復○
鎌倉		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	打たれ強い／ケガしやすい
鎌田		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	負け運／牽制○
神岡		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	ピンチ×
上岡		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	ケガしやすい
上山		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	ピンチ○
唐木		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	逃げ球
唐沢		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	
河北		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	逃げ球／回復×
川北		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	
川西		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	低め○
川野		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	牽制○
河元		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	回復×
木尾		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	牽制○
菊田		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	ポーカーフェイス／打たれ弱い
菊地		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	ケガしやすい
菊地川		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	打球反応○
岸川		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	スロースターター／一発病
岸田		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	キレ○／ケガしやすい
木島		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	尻上がり
岸村		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
北		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	クイック○／一発病
喜多		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	四球男／ケガしやすい
北戸		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	重い球／逃げ球／ケガしやすい
北原		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	四球男
喜多村		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	
箕野		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	対左打者○／ノビ×
木ノ内		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	ケガしやすい
木原		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	スロースターター
木場		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	キレ○
及川		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	安定感／打たれ強い
清泉		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	回復×／対左打者○
清川		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	尻上がり／四球男
清末		左投右打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	尻上がり
清沼		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	打たれ弱い／ピンチ×／ランナー×
行木		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	対左打者○
桐山		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	逃げ球／ケガしやすい
金堂		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	負け運／ケガしやすい
久遠		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	
久我		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	牽制○／ピンチ×
草野		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	ケガしやすい
国岡		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	ケガしやすい
倉岡		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	打球反応○
倉田		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	ピンチ×
倉西		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	重い球
倉持		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	リリース○
倉本		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	四球男／打たれ強い
黒井		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	ピンチ○
小池		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	キレ○
子池		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	ジャイロボール
小泉		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	ケガしやすい
幸島		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	ピンチ○
幸田		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	ピンチ×
杭田		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	牽制○
合田		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
甲藤		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	負け運
香村		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	ピンチ×／ケガしやすい
小塩		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	ケガしやすい
午首		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	低め○／威圧感
小島		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	打たれ弱い
小杉		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	打球反応○
小竹		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	
古武		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	重い球／寸前×
小手川		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	ケガしにくい
小花		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	キレ×
米倉		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	キレ×
小町		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	打球反応○／対左打者×
小森		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	負け運／逃げ球
小柳		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	威圧感／低め○
古山		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	回復○
早乙女		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	打たれ強い／ケガしやすい
坂下		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	
坂田		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	対左打者○／ムラッ気／四球男
坂長		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	打たれ強い
坂本		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	逃げ球／ノビ×
佐川		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	ランナー×
先坂		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	四球男
佐久間		左投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	安定感／ピンチ×
笹川		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	打たれ強い
佐渡山		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	勝ち運
佐波		左投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	安定感／逃げ球
佐野		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	ジャイロボール

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
寒川		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	四球男
沢滝		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	ケガしにくい
椎名		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	
塩嶋		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	キレ○／ピンチ×
志賀		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	リリース○／ピンチ○
重川		左投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	打球反応○
茂木		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	対左打者×
繁谷		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	
重松		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	ケガしにくい
繁村		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	ピンチ○／四球男／キレ○
実松		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	四球男／ムラッ気／一発病
篠崎		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	勝ち運
柴山		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	一発病／ポーカーフェイス
嶋岡		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	四球男
島崎		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	打たれ弱い／回復○／ケガしにくい
島脇		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	ケガしにくい
霜口		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	
下田		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	ピンチ○
首藤		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	リリース○／ランナー×
城		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	寸前×／スロースターター
城野下		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	重い球／ケガしやすい
白崎		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	
白谷		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	四球男
新開		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
新堂		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	
陣内		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	対左打者○／ケガしやすい
神内		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	ピンチ×
新屋		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	打たれ弱い／寸前×／回復○
末岡		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	安定感
末永		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	四球男／ケガしやすい
須賀		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	一発病／回復×
菅原		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	低め○
鈴北		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	ムラッ気
鈴末		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	勝ち運
須田		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	ピンチ○／ノビ×
砂川		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	回復×／ピンチ×
住友		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	リリース○
諏訪		左投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	四球男
仙道		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	打たれ弱い／回復○
奏山		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	ムラッ気／逃げ球
大知		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	ケガしにくい
大利		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	スロースターター
田浦		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	回復○
高倉		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	リリース○／牽制○
高崎		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	リリース○
高島		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	牽制○
高瀬		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	逃げ球／ポーカーフェイス
高梨		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	負け運
高見		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	ピンチ○
高宮		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	逃げ球／ピンチ○
滝沢		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	キレ○／ノビ○
滝島		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	ランナー×
竹上		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	クイック○／ノビ×
竹海		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	一発病
竹岡		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	クイック×／牽制○
竹下		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	打たれ強い／重い球
竹田		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	回復○
竹中		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	対左打者×
竹原		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	逃げ球
竹山		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	一発病／ピンチ○／対左打者○
田崎		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	ノビ○／一発病

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
田沢		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	ノビ○／回復○
田代		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	ランナー×／ピンチ×
多田		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	四球男
立花		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	キレ×
建川		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	打たれ弱い／ムラッ気
田所		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	ノビ○／クイック○
谷岡		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	ピンチ○／回復×／対左打者○
谷村		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	打たれ強い
旅田		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	四球男／逃げ球
田吹		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	対左打者×
玉井		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	対左打者○
田宮		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	スロースターター／尻上がり
丹羽		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	一発病
稚木		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	ケガしやすい
塚田		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	一発病／ポーカーフェイス
津嶋		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	クイック×／キレ×
土田		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	逃げ球
土村		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	対左打者○／牽制○
土本		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	回復×
土山		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
筒下		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	寸前×
妻田		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	ケガしにくい
手島		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	回復○
手嶋		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	尻上がり／ケガしにくい
手塚		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	勝ち運／回復○
寺川		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	ノビ○
寺北		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	ピンチ×／クイック×
寺田		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	ピンチ○／回復○
寺島		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	打たれ弱い
寺西		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	回復×
寺山		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	ノビ○／一発病
土井		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	ムラッ気／一発病
土居		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	クイック×
東条		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	キレ○／ポーカーフェイス
堂前		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	ムラッ気
当銘		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	四球男／逃げ球
徳田		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	短気／ムラッ気
徳永		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	対左打者○／牽制○
徳丸		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	短気／ムラッ気／四球男
徳山		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
度倉		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	一発病
戸島		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	一発病／クイック○
戸城		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	ランナー×／ノビ○
戸田		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	安定感／スロースターター
戸塚		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	回復×／一発病
富田		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	短気／一発病
富山		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	リリース○／ピンチ○／打たれ強い
豊川		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	勝ち運／ピンチ×
鳥谷		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	
内本		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	勝ち運
中川		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	逃げ球
永沢		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	負け運
永富		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	クイック○／ノビ○
成瀬		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	クイック○
新居		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
新村		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	回復×／ケガしにくい
仁岡		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	回復×／ノビ×
西		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	四球男／尻上がり
西尾		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	クイック×／ノビ×
西雄		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	クイック○／逃げ球
西岡		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	クイック○

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
西沢		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	回復×／ムラッ気
仁科		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	四球男
西脇		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	
日藤		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	ノビ○／キレ○
新田		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	対左打者○
二宮		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	ムラッ気
仁部		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	リリース○／寸前×
庭島		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	ケガしやすい／回復○
庭野		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	牽制○
沼上		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	回復○
沼崎		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	低め○／安定感
沼沢		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	短気／対左打者○
沼下		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	打球反応○
沼田		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
布井		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	キレ×／ピンチ○
布十字		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	一発病／クイック○
猫林		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	短気
根本		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	四球男／ムラッ気
根山		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	短気／四球男
練里		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	クイック×／キレ×
野坂		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	リリース○／ノビ×
野仲		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	尻上がり
野々下		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	キレ○
信田		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	対左打者○／ピンチ○
馬場崎		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	短気／ムラッ気
浜野		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	ムラッ気／四球男
林田		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	ピンチ×
葉山		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	重い球
日枝		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	一発病
東原		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	対左打者×／ポーカーフェイス
東山		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	クイック○
樋笠		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
肥川		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	回復○／ランナー×
樋口		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	勝ち運
稗島		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	対左打者○／寸前×
菱本		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	ピンチ○／スロースターター
稗田		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	一発病
日野山		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	寸前×／ポーカーフェイス
響		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	ケガしやすい
日比野		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	
日間		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	逃げ球／クイック×
氷山		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	ノビ○
兵部		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	ポーカーフェイス／逃げ球
平岡		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	勝ち運／尻上がり
平国		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	寸前×
平島		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	回復×／対左打者×
平原		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	逃げ球
平山		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	打球反応○
蛭田		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	四球男
広枝		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	逃げ球／ノビ○
広沼		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	牽制○／一発病
福岡		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	打たれ強い
福田		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	キレ×
福西		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	寸前×／負け運
福元		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	逃げ球
福山		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	回復○／ケガしにくい
藤枝		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	尻上がり
藤木		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	ムラッ気／短気
藤沼		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	牽制○／クイック○
藤野		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	打たれ強い／回復×
藤村		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	回復×／尻上がり

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
藤吉		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	回復○／寸前×
細丈		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	キレ○
本田		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	四球男
前嶋		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	クイック×／低め○
前林		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	スロースターター／尻上がり
牧		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	ピンチ×／ランナー×
真倉		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	ノビ○／対左打者○
正木		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	逃げ球
正山		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	尻上がり
増尾		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	負け運／ノビ○
増永		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	キレ○／打たれ弱い
町		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	クイック○
待鳥		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	低め○／一発病
松		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	一発病／クイック○
松尾		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	尻上がり
松島		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	ノビ○
松信		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
松葉		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	ノビ×
松橋		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	クイック×／一発病
真鍋		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	ノビ○／寸前×
真山		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	ノビ×／安定感
丸衛		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	対左打者×
丸田		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	勝ち運／スロースターター
丸山		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	短気
三上		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	ランナー×／クイック×
三田		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	四球男／クイック○
三谷		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	ピンチ×／ランナー×
御手洗		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	スロースターター
三井		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	負け運／ムラッ気
南山		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	逃げ球／キレ×
峰山		右投右打	2	50	4	4	4	8	1	120km/h	120	60	0	1	0	0	0	
宮川		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	打球反応○／牽制○
宮島		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	勝ち運／逃げ球
宮田		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	
宮地		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	クイック×／四球男
宮間		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	寸前×／負け運
三好		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	回復○／ランナー×
向井		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	ピンチ○／打たれ強い
陸奥		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	回復○／ケガしやすい
桃城		右投右打	1	6	6	11	8	8	1	148km/h	140	120	2	0	3	0	0	ノビ○／キレ×
百瀬		左投左打	1	5	5	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	0	勝ち運
桃成		左投左打	1	0	6	11	8	8	1	148km/h	140	60	0	3	0	0	3	打球反応○
森尾		右投右打	1	20	6	8	5	8	1	138km/h	120	60	2	2	0	0	0	四球男
森田		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	クイック×
森永		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	0	2	0	2	回復×／勝ち運
門前		左投左打	1	25	8	11	8	8	1	150km/h	90	180	0	0	0	0	1	回復×
矢口		右投右打	1	7	6	8	6	8	1	138km/h	150	60	2	2	2	0	2	負け運／対左打者×
矢崎		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	3	0	3	0	3	重い球／クイック○
矢島		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	120	90	0	4	2	0	0	ノビ○／ピンチ○
矢代		右投右打	1	10	6	10	6	8	1	145km/h	120	120	2	2	0	0	0	
保井		右投右打	1	0	5	7	6	8	1	134km/h	180	50	1	1	1	1	1	ランナー×／打たれ弱い
安井		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	90	20	0	0	4	0	0	打球反応○／勝ち運
安川		左投左打	1	0	5	10	5	8	1	145km/h	100	90	0	1	2	0	0	尻上がり／スロースターター
安田		右投右打	1	0	4	8	5	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	0	2	ポーカーフェイス／一発病
安友		右投右打	1	0	5	8	8	8	1	138km/h	110	60	2	2	0	0	4	重い球／負け運
矢田		右投右打	1	0	4	8	6	8	1	136km/h	150	60	2	4	0	0	0	ポーカーフェイス／キレ○
柳		左投左打	1	5	7	9	6	8	1	139km/h	170	60	4	2	0	0	0	負け運／寸前×
柳沢		右投右打	1	0	7	8	7	8	1	138km/h	130	80	4	2	2	0	0	尻上がり
柳田		右投右打	1	8	6	8	6	8	1	138km/h	100	60	2	2	4	0	0	回復×／一発病
柳橋		左投左打	1	0	4	8	6	8	1	138km/h	130	90	0	4	0	4	0	安定感／ノビ○
山上		右投右打	1	0	6	9	6	8	1	140km/h	120	60	2	2	0	0	0	ノビ×

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
山岡		右投左打	1	0	6	8	6	8	1	136km/h	180	60	2	0	0	4	2	逃げ球／クイック×
山川		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	0	0	0	2	ノビ○／尻上がり
山咲		右投右打	1	6	5	8	4	8	1	138km/h	120	60	0	2	2	2	0	ピンチ○／ランナー×
山下		右投右打	1	0	7	11	4	8	1	148km/h	110	120	0	1	0	0	1	ムラッ気／勝ち運
山島		左投左打	1	0	4	11	7	8	1	148km/h	120	120	0	0	2	0	0	安定感
山谷		右投右打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	4	0	対左打者×
山塚		右投右打	1	0	5	9	6	8	1	140km/h	120	60	0	2	2	0	0	
山名		右投右打	1	18	4	10	5	8	1	145km/h	120	90	0	1	0	0	2	四球男／回復○
山中		左投左打	1	10	5	8	6	8	1	138km/h	120	60	2	2	2	0	0	打球反応○／牽制○
山西		右投右打	1	24	5	11	6	8	1	150km/h	160	60	0	1	0	0	0	勝ち運／ノビ×
山福		左投左打	1	0	6	8	6	8	1	138km/h	140	60	2	2	0	2	2	勝ち運／リリース○
与謝野		右投右打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	2	0	0	0	クイック○
由吉		右投右打	1	0	5	8	5	8	1	135km/h	120	60	2	0	0	0	0	牽制○
若沢		左投左打	1	0	5	8	6	8	1	135km/h	120	60	0	0	2	0	0	
和木		右投右打	1	10	6	8	6	8	1	136km/h	120	60	0	0	0	0	2	牽制○

◆捕手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
赤嶺		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
安達		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○
天海		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	アベレージヒッター
雨宮		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	盗塁×
荒岡		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	対左投手×
荒間		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしにくい
伊井		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	連打○
猪野		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	バント○／ケガしやすい
井沢		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしにくい
磯貝		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	威圧感
市川		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
岩城		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ブロック○
宇井		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
宇川		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球○
江尻		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
大沼		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	チャンス×
大牟田		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○
岡西		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムラッ気
沖沢		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
奥田		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
尾立		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	満塁男／サヨナラ男
尾高		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球×／ブロック○
片松		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○
桂木		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ケガしやすい
鎌田		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球○／ケガしやすい
上条		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
神山		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
川井		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
官		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
木丈		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
清本		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	体当り
久坂		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	アベレージヒッター
国坂		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○
国見		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	安定感
倉繁		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0		
黒磯		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○
黒江		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ムードメーカー
河山		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
小西		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムード×／走塁×
権田		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○
坂根		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○／ケガしにくい
佐藤		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	三振男
里尻		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	広角打法

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
里見		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ヘッドスライディング
沢山		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	サヨナラ男
柴崎		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	
志村		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球○
下山		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	代打男
城山		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい／送球○
杉本		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
関口		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	
関谷		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしにくい
千福		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ブロック○
宗友		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球×／ブロック○
相馬		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	バント○／送球○
高坂		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	満塁男
竹之下		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムード○
竹友		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○
谷山		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	逆境○／体当り
塚原		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
塚本		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／体当り／ケガしやすい
築地		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	初球○／代打男
辻本		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	バント○
筒浦		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	初球○／三振男
友成		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ヘッドスライディング
豊永		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	バント○／ブロック○
中		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○／送球×
永岡		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	固め打ち
長岡		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ヘッドスライディング
長田		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ケガしやすい
中矢		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	逆境○
中家		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムード×
鳴海		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	三振男
能見		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球×
信山		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムードメーカー／三振男
萩原		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／送球○
畑口		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	体当り／ブロック○
服部		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	走塁×
早田		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	三振男／初球○
平川		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○
平崎		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	チームプレイ○
深田		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ムード×
藤内		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムード×
古野		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／安定感
平部		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ブロック○／送球○
堀井		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	４番○／ブロック○
堀長		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	盗塁○／ムード○
本条		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／走塁×
前野		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球×／ムード×
真野		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球○
三垣		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	対左投手○／逆境○
三神		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	体当り／ブロック○
南原		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	
宮城		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	送球○
宮部		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしにくい／タイムリーエラー
村木		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ブロック○
森方		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ムード×
森崎		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしにくい／ヘッドスライディング
森竹		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	安定感／ブロック○
山須賀		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	走塁×
横川		右投左打	4	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	４番×
芳野		右投右打	2	100	4	6	5	6	4	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	ケガしやすい
脇島		右投左打	2	60	6	6	7	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	キャッチャー○／ムード×
脇田		右投右打	5	110	8	12	12	8	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	アベレージヒッター
枠田		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	0	0	0	0	0	安定感／ケガしやすい

◆一塁手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
相沢		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
青柴		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	固め打ち
秋葉		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×／三振男
秋本		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
麻生		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／ケガしやすい
天野		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
有馬		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
池本		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムラッ気／四球男
磯野		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
板垣		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
岩津		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
岩永		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○
内田		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
梅川		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
江坂		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
岡		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
沖河		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	固め打ち
奥村		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
尾田原		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
越智		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
小野山		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／内野安打
加賀田		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×／送球×
片山		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー
加治		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	広角打法／ケガしにくい
勝田		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムードメーカー
川岸		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	広角打法
神林		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
北井		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
木屋		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／バント○
吉良		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
熊田		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／走塁○
栗崎		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター／三振男
栗原		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	内野安打
桑原		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
桂馬		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男／初球○
小堺		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／逆境○
小畠		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
西郷		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター／三振男
佐間		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
沢北		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
三宮		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
島野		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
白滝		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
不知火		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	代打男／三振男
須藤		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
砂塚		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁×
澄川		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男／パワーヒッター
瀬尾		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
宗本		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／送球○
染矢		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	チャンス×／初球○
武市		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
谷田		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムードメーカー／ケガしやすい
丹原		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／三振男
千代田		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
津坂		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
辻川		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
坪木		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁×
坪沼		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
豊水		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
内関		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○／ケガしにくい
中井		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	連打○
中岡		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
永西		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
名越		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
那須野		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
野尻		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
畑野		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○
羽田野		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
浜井		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	内野安打
日野		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／送球×
広川		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード×／ケガしやすい
二村		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／体当り
古畑		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
平家		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	広角打法／パワーヒッター
保坂		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
本村		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
本山		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
米谷		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
松木		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー
松沢		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／ケガしにくい
三国		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	威圧感
瑞穂		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	4番×／パワーヒッター
三田村		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
村西		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー
芽山		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント◎
桃山		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	逆境○
森広		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○／盗塁○
湯浅		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	粘り男／体当り
湯川		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	粘り男／逆境○
湯野		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	代打男／サヨナラ男
由布		右投右打	2	60	6	6	6	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／ケガしやすい
横宮		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
吉山		左投左打	3	120	2	4	3	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	4番○
脇山		右投左打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○／流し打ち
涌沢		左投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り

◆二塁手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
相川		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	チャンス○
青沼		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
秋友		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
綾野		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
荒田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
池友		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
石城		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
石丸		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
板橋		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
岩本		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
浮田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／走塁○
内山		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
衛藤		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
大智		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
岡谷		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
沖田		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／固め打ち
尾是		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	4番×
尾田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング
香月		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
笠木		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
柏原		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
勝川		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ケガしやすい
加山		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／走塁○
北大路		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
喜田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○
久保井		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手×
熊上		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
楠原		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング
慶野		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ケガしやすい
古河		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
児玉		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
西城		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
坂部		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／盗塁○
崎田		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	サヨナラ男
里村		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	粘り男
塩山		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
島岡		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
白井		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
酢谷		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	連打○
住蔵		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー／ケガしやすい
瀬野口		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
相本		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング
素野		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	満塁男／送球○
高田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	逆境○
田上		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
武内		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
近島		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー／ケガしやすい
筑谷		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／ケガしにくい
辻村		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／逆境○
堤		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード×／送球○
津村		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／固め打ち
戸波		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感／固め打ち
中里		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
永田		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
中沼		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
永原		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○
長町		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	固め打ち／送球×
野崎		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	満塁男／固め打ち
野本		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
畑中		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムードメーカー
花村		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×／ヘッドスライディング
羽場		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ムード○
浜崎		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント◎
速水		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
広田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
吹石		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／流し打ち
藤之森		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち／逆境○
古沢		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
星沢		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
本郷		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○
松原		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
道原		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
三橋		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
宮下		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	サヨナラ男／満塁男
村之園		右投両打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
米良		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／サヨナラ男
森下		右投右打	2	60	6	9	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード×／ケガしやすい
守田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムードメーカー
矢川		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○
湯上		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
横間		右投左打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	満塁男
吉崎		右投右打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
若園		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／固め打ち

◆三塁手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
阿久津		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
浅間		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
飛鳥	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
綾川		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
鮎川		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
安藤		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
飯原		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
生田	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
石久保		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
石角		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
石橋		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○／走塁×
猪多		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
内海		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
浦田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
栄西		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー／ムード○
大北		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
大須田		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○／ケガしにくい
岡崎	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
尾崎		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
小田		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	満塁男／三振男
小野寺		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ケガしやすい
海原		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムラッ気／ヘッドスライディング
貝部		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング
覚上		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	タイムリーエラー
笠沼		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
川畑		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	満塁男／サヨナラ男
北島		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
北山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
楠		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	サヨナラ男／流し打ち
楠木		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
久保		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	広角打法
熊須	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
熊野		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
古賀		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
五代		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／タイムリーエラー
坂上		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×／ムード○
桜井		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
佐治	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター
猿渡		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
沢井		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／走塁○
塩武		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	逆境○
島武		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／固め打ち
白川		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムードメーカー
須江		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	連打○
杉村		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい
関嶺	—	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター／ケガしやすい
瀬山		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	パワーヒッター／三振男
曽根山		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／タイムリーエラー
園木		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
高井		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○
高山		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
谷崎		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
筑川		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／送球○
筑塩		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×／逆境○
千田		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○／送球○
津川		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感／チームプレイ○

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
辻山		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
坪山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	三振男
道園		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	逆境○／初球○
内藤	ー	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	広角打法
中条		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	体当り
長瀬		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	走塁○
長内		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	アベレージヒッター
中林		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁○／バント○
成阪		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい／タイムリーエラー
野上		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○／固め打ち
袴田		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	流し打ち
萩尾		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	安定感／固め打ち
浜西		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	チームプレイ○／三振男
羽山		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	体当り／初球○
早見		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○／固め打ち
平武		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
深沢		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○／三振男
藤岳		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ムード○／流し打ち
藤山		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	逆境○
北条	ー	右投右打	2	110	6	7	6	3	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
星村		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	粘り男
細島		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁○／ケガしやすい
増田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント○
三島		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	三振男
光村		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい
三宅		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい／代打男
村野		右投右打	2	60	9	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	走塁×／初球○
明治		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	連打○／ケガしやすい
籾山		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ムード×／ケガしやすい
森山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球×
遊佐		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ムード○
横崎		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい／粘り男
吉満		右投右打	3	100	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ムード×／固め打ち
若島		右投右打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい

◆遊撃手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
青野	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	守備職人／内野安打
浅田		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	タイムリーエラー／ケガしやすい
東		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	三振男
天川		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
新垣		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
新山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
生沢		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	タイムリーエラー
伊沢		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	固め打ち
石永		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	広角打法
猪俣		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	アベレージヒッター
井場		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	走塁×
植田		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
浦野		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
越前		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
大泉		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
大滝		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
大西		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい／流し打ち
大山	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁○／送球○
荻原		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
小沢		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント○
嵩下		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	走塁×／ケガしやすい
笠山		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
椛田		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
片桐	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい／安定感
金涌		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
河津		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	サヨナラ男／ケガしやすい
北鴨		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球×
木下		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
楠田		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	逆境○
熊谷		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁○
倉畑		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
黒川	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい
桑野		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
戸屋		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○
小山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
境		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	サヨナラ男
坂野		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	三振男
桜木		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	アベレージヒッター
桜町		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	満塁男
塩田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ヘッドスライディング
島原		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
白石		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
末広	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	アベレージヒッター
杉谷		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	粘り男
洲藤		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
千川		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	代打男
曽我		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ヘッドスライディング
園山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント○
多嶋		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球×
高野		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント○
高豊		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁○
千坂		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	体当り
長曾部		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい／盗塁○
辻原		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ムードメーカー
津山		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント○
鶴岡		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	タイムリーエラー／安定感
堂上		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球×
豊福	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	走塁○／送球○／守備職人
長尾		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	代打男／三振男
中村		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	アベレージヒッター
仲真		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい／盗塁○
浪野		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	固め打ち
奈良岡		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい／サヨナラ男
野呂		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ヘッドスライディング
灰原		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	盗塁×
羽賀		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
畑		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしにくい／送球○
羽田		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	体当り
半田		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	タイムリーエラー／ケガしにくい
平野		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
福島		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	固め打ち
福永	二 三	右投右打	2	60	8	8	10	10	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント◎
藤沢		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○
船坂		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
古木		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	ケガしやすい
細村		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	粘り男／ムード○
堀江		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
増山		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	バント◎
三重野		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	送球○
水島		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○／連打○
満山		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	初球○
村井		右投両打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	タイムリーエラー／盗塁○
村下		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	
森木		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	ー	ー	ー	ー	ー	

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
守山		右投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
湯野口		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしにくい／固め打ち
由良		右投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
芳川		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
若名		右投左打	2	60	6	6	9	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	

◆外野手

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
青井	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	守備職人／送球○／対左投手×
明石	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
暁	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
秋原		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
秋田		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
朝井		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
朝倉		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
石崎	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○／ケガしやすい
石武		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男／4番○
磯上		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
板野		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
市村	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／走塁×
今井		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
今江		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
岩智		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
宇治原		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
内宮		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
大井	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
大沢		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁×
大田	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／ケガしやすい
大竹		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
大間		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
岡野		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
沖		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
沖山	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
織田		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
皆藤		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○
笠岡		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
片村		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
兼岡		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
加茂		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／送球○
北村		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
草口	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
草山		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター
楠山	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
倉橋		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ムード×
黒瀬		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×
黒山	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
駒坂		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
近藤		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
阪長		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男
崎尾		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち／ケガしにくい
定松	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	粘り男／安定感
真田		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○
信濃		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
芝浦		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×
清水		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り
杉田		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
杉松	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
鈴谷		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
砂谷	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
瀬内	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／ケガしやすい

※名前＝選手名／サブ＝サブポジション／投打＝投打の利き腕／ミ＝ミートカーソル／パ＝パワー／走＝走力／肩＝肩力／守＝守備力／エ＝エラー率／弾＝弾道タイプ／球＝球速／コ＝コントロール／スタ＝スタミナ／スラ＝スライダー／カ＝カーブ／フ＝フォーク／シン＝シンカー（スクリュー）／シュ＝シュート

名前	サブ	投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	球	コ	スタ	スラ	カ	フ	シン	シュ	特殊能力
関水	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○
瀬戸口		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／ケガしやすい
千村		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ケガしやすい
園田		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球×／サヨナラ男
高松		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁○
滝上		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード×／送球○／盗塁○
田島		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
近井		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／ヘッドスライディング／ケガしにくい
千葉		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	サヨナラ男
筒沼		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
津沼		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	走塁×
角田		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	代打男
鶴石		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
豊森	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい／初球○
中谷	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×／内野安打
長浜		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
仲松		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
仲村		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○／ケガしにくい
中本		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	対左投手○／内野安打
鍋島	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	流し打ち
芳賀	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ヘッドスライディング／走塁○／盗塁○
波野		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
橋尾		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁×／走塁○
花井		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	安定感
花田		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	体当り／ケガしにくい
浜田	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	盗塁○／流し打ち
早宮		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
春岡		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	粘り男
菱川		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
福村	二 遊	右投右打	2	60	8	10	9	10	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○／走塁○
舟瀬		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	固め打ち
細山		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
堀川	—	右投右打	3	90	6	7	7	7	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
堀倉		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	バント○／盗塁×
堀越		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	逆境○／バント○
堀山	二 遊	右投右打	4	60	14	8	8	8	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	アベレージヒッター／ケガしやすい
丸井		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○
峰		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	三振男／満塁男
宮崎		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード×／代打男
村間		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
牟田		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ケガしやすい
持田		右投右打	2	60	6	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	初球○
森川		左投左打	2	60	6	10	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
結城		左投右打	4	60	4	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	ムード○
横西		右投左打	2	60	10	6	6	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
吉上		右投左打	4	90	12	12	12	12	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	送球○／ヘッドスライディング
吉田		右投左打	3	90	6	5	6	6	4	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	
若井		右投右打	2	60	6	6	10	6	3	120km/h	0	0	—	—	—	—	—	代打男

コーチ一覧

コーチの指導力と影響力を見られ(各コーチの指導力は各球団別解説参照)、オフには交代させることも可能。交代方法は、選手を転身させるパターンと、用意されているOB選手などを招へいするパターンだ。影響力は、初期設定が70%で、優勝チームが10%アップ、2位と3位が−10%、Bクラスは−20%となるので、成績が振るわなかったら新しいコーチを招へいするのがベストだ。



自由契約選手採用のあとは、コーチ候補になる選手もいる

◆各コーチの役割

打撃コーチ	選手の打撃系の成長率に関係する。一軍選手に関しては、打撃系特殊能力の取得率にも関係する
投手コーチ	投手の成長率に関係する。一軍選手に関しては、投手系特殊能力の取得率にも関係する
守備走塁コーチ	選手の守備走塁系の成長率に関係する。一軍選手に関しては、守備走塁系特殊能力の取得率にも関係する

◆1年目にコーチとして招へいできるOB選手

名前	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力	担当
衣笠	C	G	E	G	80%	打撃コーチ
掛布	C	G	G	E	80%	
稲尾	G	B	G	G	80%	投手コーチ
平松	G	B	G	F	80%	
屋鋪	E	G	B	C	80%	守備走塁コーチ
福本	D	G	B	D	80%	

コーチ転身データ

選手をコーチに転身させると、下表のように各選手の能力、特殊能力、各タイトルなどが考慮されて、指導力と影響力が決められていく。また、選手の能力はペナント中に変化するので、転身時の状態によって指導力なども変化していくわけだ。

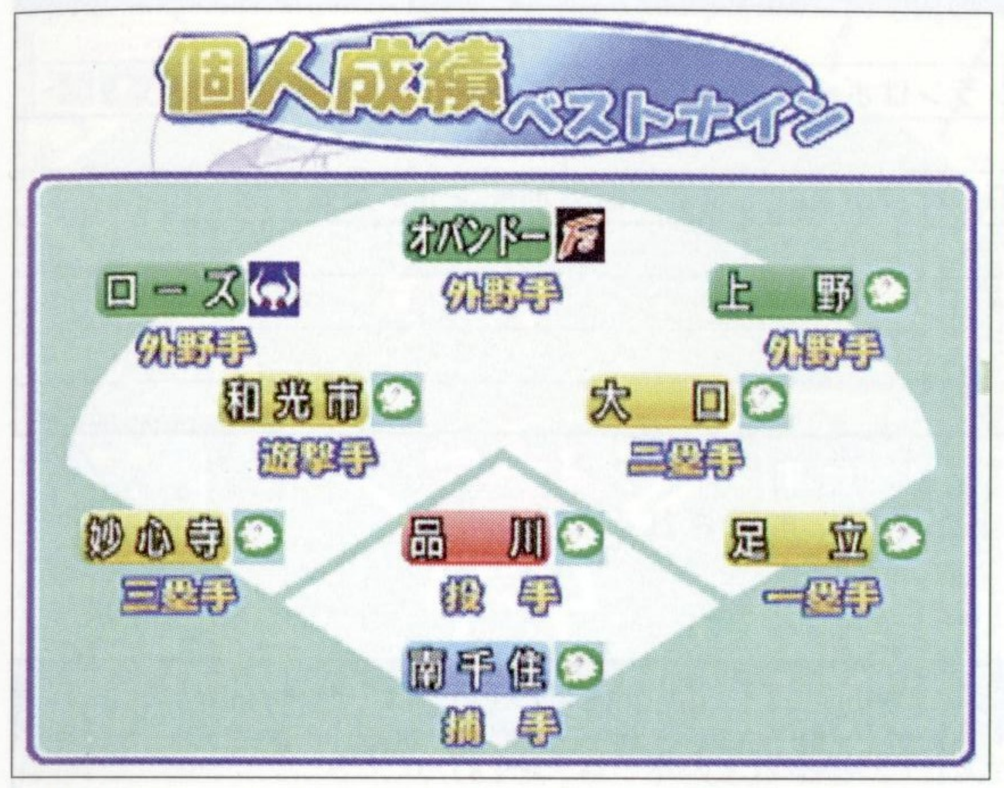
◆コーチ転身時の指導力

指導力	考慮される内容
打撃指導	ミートカーソルとパワー、および「アベレージヒッター」「パワーヒッター」「広角打法」「流し打ち」の特殊能力と、MVP、本塁打王、首位打者、打点王、最多安打、ベストナインのタイトルが考慮される
投球指導	コントロールと変化球レベル、および「リリース○」「クイック○」「牽制○」「打球反応○」「ポーカーフェイス」の特殊能力と、沢村賞、最多勝、最優秀防御率、奪三振王、最多勝率、最多ホールド、最優秀救援、最優秀中継ぎ、ベストナインのタイトルが考慮される
走塁指導	走力、および「走塁○」「盗塁○」「内野安打」の特殊能力と、MVP、首位打者、盗塁王、ゴールデングラブ、ベストナインのタイトルが考慮される
守備指導	守備力と肩力、および「守備職人」「送球○」「キャッチャー○」「キャッチャー◎」の特殊能力と、MVP、ゴールデングラブ、ベストナインのタイトルが考慮される
影響力	年齢が影響。あまりに若いと影響力は低くなってしまう

※上記指導力に、さらにプロ年数が10年以上の選手についてはボーナスポイントが加算され、指導力が高めになる。

記録室

記録室では、ペナントレースを戦っている年のシーズン記録と、現実の2000年までの通算記録をもとにゲーム中で得た記録が加算されていく歴代記録が見られる。シーズン記録には、順位、個人タイトル、月間MVP、表彰選手などが収められていて、試合ごとに更新されていく。歴代記録は、各球団ごとに選択する形で、投手と野手の現実+ゲーム中の通算成績と、ゲーム中の3年間でどんなタイトルを獲得したかが、一覧で見られるようになっている。獲得できるタイトル数は全部で19個ある。



日本シリーズが終了した時点でコンピュータが選出するベストナイン。自チームの選手を活躍させて、栄冠をつかみ取ろう



これがチームのタイトル画面で、獲得したところが選べるようになっていく。3年間の任期内で、全タイトル獲得を狙って戦っていこう

新聞

毎日発行される新聞を、いつでも見られるコマンド。その日の分なら12球団すべての新聞を見ることが可能だ。ただし、移動日、日本シリーズ中、セリーグの開幕前などで、試合が行われないチームの新聞は発行されない。また、初期のゲーム設定でオートセーブにしておくと、設定した球団の新聞は、過去のものまで、いつでも見られるように自動的にセーブされていく。セーブされた新聞を見るときもこのコマンドで、「過去の新聞」を選択すると試合結果と見出しを確認できる一覧が出るので、そこから選択すれば見られる。



オートセーブにしていない場合でも、長いペナントレースを戦い抜いて日本一に輝いた瞬間などは、永久保存版としてセーブしておこう



自分の戦ってきた足跡がわかるし、新聞の見出しもおもしろいものが多いので、オートセーブで進めて、まとめて見るのがオススメだ

②試合と成長

ペナントレース中の一軍の試合では、試合内容によって選手が成長していく場合がある。試合結果によって各能力がアップしたり、特殊能力を取得したり、メインポジションが変更されたりするわけだ。各能力変化の条件は下表の通りだが、コーチの指導力や運に左右されるので、確実に取得できるものではないことを覚えておこう。

◆一軍での成長

能　力	条　件
ミートカーソル	試合で打った安打数を加算
パワー	試合で打った安打数を加算（うち、ホームランはボーナスポイント加算）
走力	盗塁、2塁打、3塁打数を加算
肩力、守備力	守備機会があった場合に加算。また、外野で補殺があった場合、肩力ポイントが加算
球速	試合で最高球速をマークしたときに加算
コントロール	四死球が少なかった場合に加算
スタミナ	5回以上投げた場合に加算
変化球	奪三振数を加算

※各能力が一定値を超えると変化する。
※投手はセーブポイントをあげた場合、それぞれのポイントがさらに加算される。

◆試合結果による特殊能力の取得

コーチ	特殊能力	条　件
打撃コーチ	「パワーヒッター」	パワーB（120）以上で、40本以上のホームランを打ったとき
	「パワーヒッター」剥奪	90試合以上に出場していて、ホームラン15本以下のとき
	「アベレージヒッター」	100試合以上に出場していて、規定打席に達しており、ミートカーソルがD（4）以上で打率が.380以上、もしくは130試合以上に出場していて、規定打席に達しており、ミートカーソルがD（4）以上で打率が.360以上のとき
	「アベレージヒッター」剥奪	80試合以上に出場していて、規定打席に達しており、打率が.270を切ったとき
	「サヨナラ男」	サヨナラヒットをシーズン中、3回以上打ったとき（「サヨナラヒット男」） サヨナラホームランをシーズン中、3回以上打ったとき（「サヨナラホームラン男」）
	「満塁男」	満塁ヒットをシーズン中、4回以上打ったとき（「満塁ヒット男」） 満塁ホームランをシーズン中、3回以上打ったとき（「満塁ホームラン男」）
	「チャンス○」	70試合以上に出場していて、規定打席に達しており、得点圏打率が通常の打率よりも.030以上、上回っているとき
	「対左投手○」	70試合以上に出場していて、規定打席に達しており、対左投手の打率が通常の打率よりも.030以上、上回っているとき
	「固め打ち」	猛打賞を20回以上取ったとき
	「初球○」	70試合以上に出場していて、規定打席に達しており、初球ヒット率が.300以上のとき
	「三振男」	100三振以上したとき
	弾道タイプ	以下の試合結果による条件によって変化する
	弾道タイプ1→弾道タイプ2	8本以上ホームランを打ったとき
	弾道タイプ2→弾道タイプ3	15本以上ホームランを打ったとき
	弾道タイプ3→弾道タイプ4	40本以上ホームランを打ち、なおかつ1試合に2本以上ホームランを打ったとき
守備走塁コーチ	「盗塁○」	盗塁数が20以上で、かつ盗塁成功率が90%以上のとき
	「守備職人」	70試合以上に出場していて、守備力B（13）以上、守備率.950以上のとき
投手コーチ	「ピンチ○」	26試合以上に登板していて、規定投球回に達しており、自責点÷ヒット数が.280を下回っているとき
	「ピンチ×」	20試合以上に登板していて、規定投球回に達しており、自責点÷ヒット数が.450を上回っているとき
	「勝ち運」	規定投球回に達しており、勝ち数ー負け数が5以上で、防御率が4.00を上回っているとき
	「負け運」	規定投球回に達しており、負け数ー勝ち数が5以上で、防御率が2.80以下のとき

※各特殊能力は必ず取得できるものではなく、各コーチの指導力/50の確率。
※各守備位置の守備適正値も変化する。試合でその守備位置を守っていれば守備適正値はアップしていき、逆に守らなければ徐々にダウンしていく。そして、メインポジション以外の守備適正値が一定以上になるとサブポジションとなる。守備適正値がダウンしていくとサブポジションを失うこともある。また、「サブポジ○」「サブポジ×」を取得することもある。

試合進行と高速試合

試合方法には通常試合、高速試合、スキップの3つがある。通常試合はすべて自分で操作するもの、スキップは試合を見ずに結果だけ表示されていくものだ。そしてもうひとつが、高速試合という監督指示だけできる方法である。ゲームスピードは「標準」「2速」「3速」「4速」「高速」「超高速」の6段階。投手、守備の交代、代打、代走などの監督としての操作と、攻撃時にはバント、エンドラン、盗塁のサインを出せて、守備時には内外野の前後のシフトとウエストボールの指示を出せる。画面では、小さいパワプロ君たちが試合を進めていくのである。また、対戦カードの2チームの試合進行の設定が違っていた場合、優先される試合形式は以下の表の通りなので注意してほしい。自分のチームがスキップの設定になっていても、対戦チームが違う設定になっていれば、通常試合や高速試合になってしまうことを覚えておこう。



通常試合から高速試合にすることも可能だし、逆に高速試合から通常試合にもできるので、試合展開や状況に合わせて使っていこう

◆試合進行設定の優先順位

チームA	チームB	結果
スキップ	高速試合	高速試合
スキップ	通常試合	通常試合
高速試合	通常試合	通常試合

③日本シリーズと表彰

ペナントレースの全日程が終了すると、日本シリーズが開催される。たとえ、健闘むなしく日本シリーズに出られなくても、試合日程を早送りすることはできず、1試合ずつコマンドを実行して進めていく必要がある（試合は見ないでスキップする）。そして、日本一のチームが決まると各種表彰が発表されてシーズンが終り、シーズンオフに突入する。また、日本シリーズで優勝チームが決まったあとには、タイトルホルダー、月間MVP、ゴールデングラブ賞、ベストナインなどが、優勝チームをバックに流れていく。



1年目の日本シリーズは、1、2、6、7戦はDH制なしでセリーグのホームグラウンド、3、4、5戦はDH制ありでパリーグのホームグラウンドで開催される



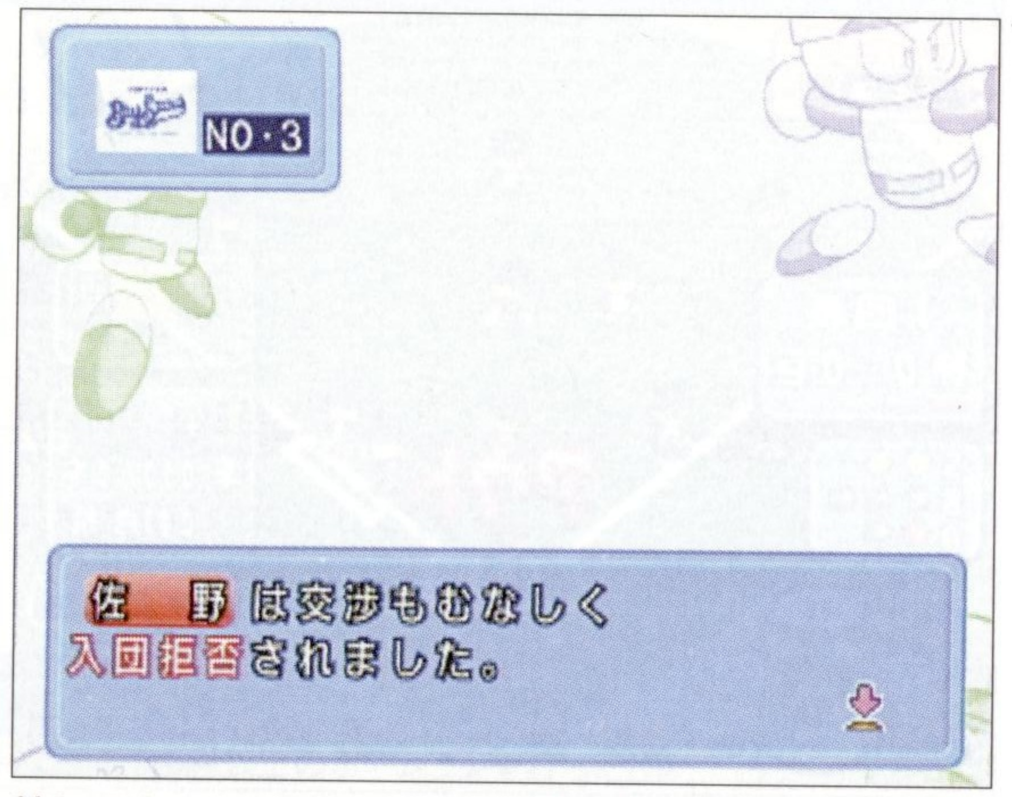
リーグ優勝してシリーズで日本一の栄冠をつかみ取り、各タイトルや各種表彰に自チームの選手たちの名前を連ねていこう

④ドラフト会議

日本シリーズが終了するとドラフト会議が開催される。指名できる選手は3人までで、支配下選手が投手20人、野手24人だと指名できなくなる。1年目は投手、野手ともにふたりずつの空きがあるので、トレードで埋めていない限り、投手ふたり、野手ひとりなどを獲得できるが、2年目以降は人数を調整しないと、選手を指名できなくなってしまう。また、スカウトが情報を集めた選手しか指名することはできない。指名順は、シリーズで負けたリーグの最下位チームからで、シリーズを制したチームが最後になる。



採配の「ドラフト候補発掘」コマンドで選手の能力を調べて、すべて確認した選手が、取得できる確率が高い選手だ



特にスカウトが接触せず、他球団を第1志望にしている選手は、たとえ1位で指名しても、交渉後に入団を拒否されてしまうこともある

⑤契約更改

契約更改では、選手を解雇したり、コーチに転身させたりできる。各選手の能力を確認して、衰えてきている選手がいたら、解雇するかコーチに転身させていくのが基本である。ただし、ドラフトで獲得した選手は変更することはできない。注意事項は、支配下選手の人数だ。たとえば1年目で、ドラフトで3人を獲得し、トレードはしていない場合、ここで人数を減らしておかないと、このあとに複数トレードで人数を減らさない限り、次の年のドラフトでは選手をひとりしか獲得できなくなってしまうのだ。



次の年のドラフトのためにも、契約更改で選手能力などを確かめ、解雇したり、コーチに転身させたりして、支配下選手の人数を調整しておこう



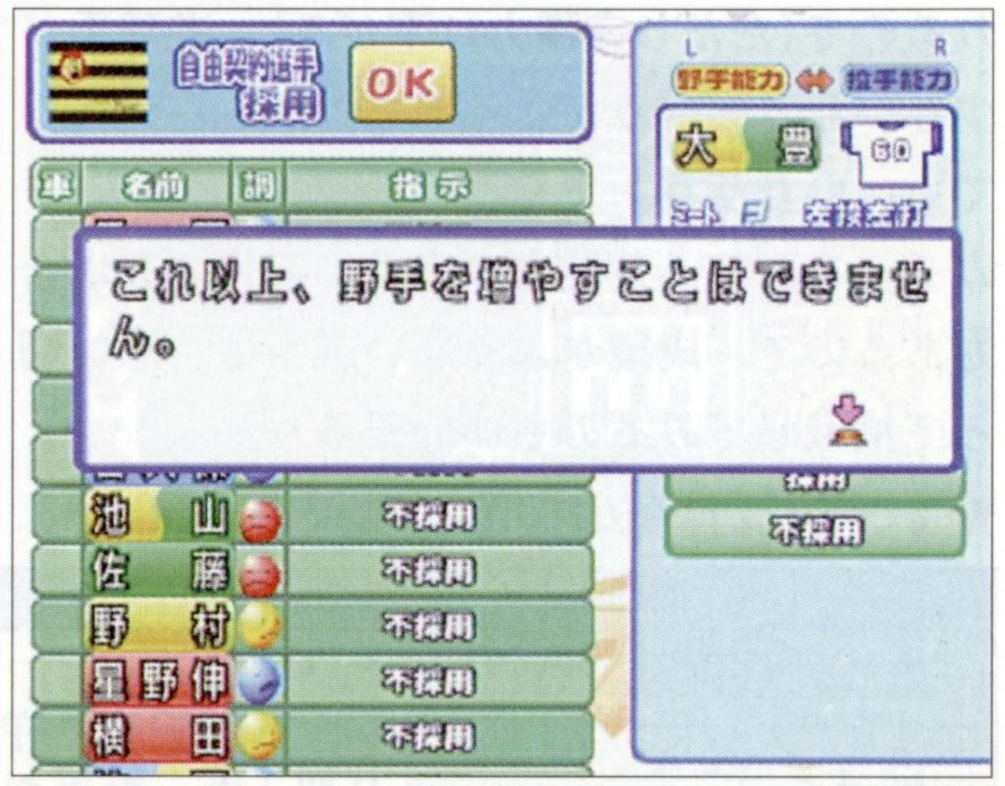
支配下選手の人数を確認したいときには、1軍2軍入れかえで空きの数を数えるのが、一番わかりやすくて便利な方法だ

⑥自由契約選手採用

自由契約選手採用では、他球団を解雇されてしまった選手を採用できる。選択肢は採用か不採用かだけで、自分のチームの欠点を補強できると思ったら採用していくのが基本となる。ただし、支配下選手の数を考えて採用しないと、先に説明した通り、空きがなくなってトレードやドラフトに影響が出るので注意してほしい。最大44人の選手がエントリーされるが、ひとりも必要ないと思ったら、どんな選手がいるのかを見ずに先に進んでも問題はない。採用されなかった選手は、コーチとして選択できる場合もある。



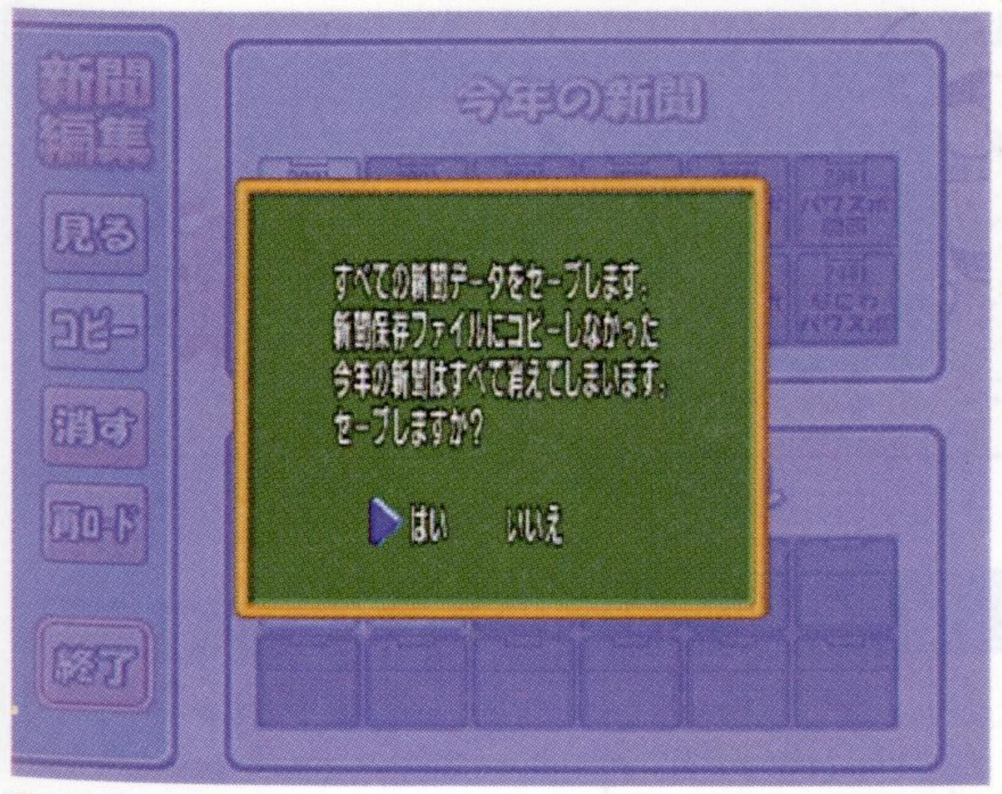
自チームの欠点を補える選手が自由契約になっていたら、支配下選手の人数の枠に注意しながら採用を決めていこう



投手20人、野手24人の支配下選手の枠が埋まっている場合には、たとえ入団させたい選手がいても、「採用」を選択することはできない

⑦新聞編集

新聞編集は、オートセーブなどでいったんセーブしたデータを、永久保存版として新聞保存ファイルに残しておくものだ。操作方法は、残しておきたいデータだけを新聞保存ファイルにコピーして、終了を選択すればOK。コピー後は「新聞保存ファイルにコピーしていない今年の新聞は消えてしまいます。新聞編集を終了してもよろしいですか」に「はい」を選び、「すべての新聞データをセーブします。新聞保存ファイルにコピーしなかった今年の新聞はすべて消えてしまいます。セーブしますか？」にも「はい」を選択しよう。



「すべての新聞データをセーブ～」で「はい」を選択しないとデータが残ってしまい、次の年のデータをうまく残せないので注意しよう



新聞保存ファイルに残しておけるデータ数の上限は12個まで。「見る」で内容を確認できるので、いらないデータなら消してしまおう

⑧春季キャンプ

春季キャンプで指示した練習は、二軍で指示した打撃などの練習(P.63参照)が約25日分の効果となって現れる(能力変化がない場合も多い)。そして、キャンプでしか実行できないコマンドが、下表のコンバートとフォームチェンジだ。コンバートは確実に実行されるので(ただし守備力は下がる)、遊撃手が少ないなどの悩みがあるチームなら、実行してもいいだろう。また、打撃や投球のフォームチェンジは、各能力が大きく変化する場合もあるので、成績がよくない選手は、思い切って挑戦してみるのもいいだろう。



もし、キャンプで大きな能力変化を求めるなら、下がってしまう能力もあるが、フォームチェンジに挑戦してみよう

◆キャンプ特有の指示と効果

指　示	対象	効　果
一塁コンバート	共通	選択した守備位置がメインポジションとなる。投手から野手、野手から投手は、最多と最少の人数を守らないと実行できない。そして、3つの守備位置を持っていた場合は、3つ目の守備位置がなくなってしまう。また、投手の場合は完全にコンバートされて、投手陣として扱われなくなる。無茶なコンバート(マルティネスを遊撃手など)は守備力を大きく下げ、自信と信頼度の低下を招くことになる。すでにサブポジションを持っている選手のメインポジションへのコンバートの場合は、守備力−1あるいは−2となる
二塁コンバート	共通	
三塁コンバート	共通	
遊撃コンバート	共通	
外野コンバート	共通	
投手コンバート	野手	
捕手コンバート	共通	
フォームチェンジ→スタンダード	野手	選択した打撃フォームに変更される。各打法のモーションは、クラウチング2種類、神主4種類などいくつかあり、どれになるかはランダム。フォームチェンジは見た目だけでなく、能力に変化が起こる場合があり、ミートカーソル、パワー、弾道タイプが上がったり下がったりする。また、下がった場合は選手の監督に対する信頼度も低下する
フォームチェンジ→神主		
フォームチェンジ→クラウチング		
フォームチェンジ→振り子		
フォームチェンジ→オーバースロー	投手	投球フォームチェンジを行える。選択可能なフォームの種類は4種類だが、打撃フォームと同様に、それぞれの投球フォームにもいくつかのモーションがあり(たとえばオーバースローは3種類)、どのモーションになるかはランダムで決定される。また、ランダムで別表の能力変化がある
フォームチェンジ→スリークォーター		
フォームチェンジ→サイドスロー		
フォームチェンジ→アンダースロー		

◆投球フォームチェンジと各能力の変化

フォーム	球　速	コントロール	スタミナ
オーバースロー	−2〜＋5km/h	−18〜＋2	−5〜＋5
スリークォーター	−2〜＋1km/h	−5〜＋10	−4〜＋6
サイドスロー	−3〜＋1km/h	−3〜＋15	0〜＋10
アンダースロー	−5〜0km/h	−1〜＋20	−5〜＋5

⑨通算成績を狙う

3年間のペナントを戦ううえで狙ってみたいもののひとつに、各選手の通算成績がある。これは、通算200勝とか通算300号本塁打といった、その選手の野球人生を振り返れる大きな記録である。しかも、2000年までの通算成績がベースになるので、2000本安打のような節目の大記録を、ゲーム中で達成することが可能な選手も登録されている。自チームの選手たちの通算成績を確認して、このような大記録を狙える選手がいたら、ぜひ挑戦してみよう(各選手の通算成績はP.102からの各球団別解説参照)。



通算成績が新聞の見出しに躍る！　こういった遊び方ができるようになったところも『パワプロ8』の魅力のひとつである



長い時間をかけて達成する通算成績のほかにも、完全試合などの大記録を達成したら、その証を新聞に残して永久保存版としよう

⑩任期満了と解雇

3年目の日本シリーズが終り、ドラフト会議と新聞編集が終ると、長いようで短かった3年間の任期が終了する。そして、一度でもチームをリーグ優勝させていると任期満了、一度も優勝させていないと解雇になって、ペナントモードはエンディングとなる。そのあとは、3年間わが子のように育てたチームをアレンジチームとしてセーブできる。ちなみに、3年目のドラフト会議で入団した選手たちはペナントでは一度も活躍することはないが、アレンジチームの一員としてデータを残せるのである。



任期中の3年間でチームを優勝させることができなかった場合には、解雇されるエンディングを迎えて、ペナントは終了してしまう



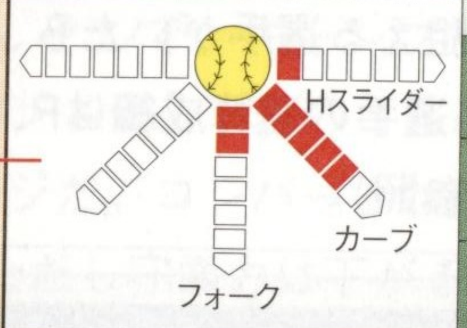
3年間で一度でもチームを優勝させていれば、任期満了の画面が表示され、ファンに惜しまれながら任期を終えることになる

データの見方

P.102からの12球団のプロ選手データの見方と、各能力のランク対応表を掲載しておこう。

投手データ

47 工藤公康	左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
		G(1)	F(25)	F(5)	C(10)	C(10)	8	12勝5敗0S	防 3.11



球	146km/h	特殊能力	人気
コ	A(198)		
ス	B(117)	メモ	西武→福岡ダイエー→巨人。2000年に移籍。

❶選手の背番号
❷選手の名前
❸投げるときと打つときの利き腕と投法
❹投手の野手能力
❺2000年度の成績
❻球種
各変化球の方向はアナログスティックまたは方向キーに対応
❼投手の各能力
速……最高球速／コ……コントロール
ス……スタミナ
❽所持している特殊能力。青がプラス、黄緑がCPU監督時
❾経歴

野手データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
9	村田真一	右	捕	F	C	F	D	D	10	↗	チャンス○　粘り男　満塁男　ブロック○
		右		2	105	5	8	8		3	

登録名	2000年成績			メモ
	打率	打点	本塁打	
村田真一	.204	34	7	82年ドラフト5位で入団。

❶選手の背番号
❷選手の名前
❸投げるときと打つときの利き腕
❹正規で守れる守備位置。最高3つまで（これ以外の守備位置につかせると守備力が落ちる）
❺野手の各能力
❻エラーが起きる確率を示す。数字が高いほどエラーする確率が低くなる
❼強振で当たったときに打球が飛ぶ角度を示していて、数字が大きいほど高い打球が飛ぶ。1はほとんど地面と平行で、4になると45度の角度で打球が飛ぶ
❽所持している特殊能力。青がプラス、黄緑がCPU監督時
❾2000年度の成績
❿経歴

※ここで使用されている選手データは『実況パワフルプロ野球8』で独自に解析した数字で、実際の選手能力とは関係ありません。また、マイナスの特殊能力は表記していません。

◆ランク対応表

	ミートカーソル	パワー	走力・肩力・守備力	コントロール	スタミナ
A	7	140～255	14～15	180～255	151～255
B	6	110～139	12～13	155～179	111～150
C	5	95～109	10～11	135～154	81～110
D	4	80～94	8～9	120～134	61～80
E	3	65～79	6～7	110～119	31～60
F	2	20～64	4～5	100～109	15～30
G	1	0～19	0～3	0～99	0～14

特殊能力について

ここから紹介する特殊能力の数々は、選手の個性を能力値以外で表現するために設定されたものだ。特殊能力は大きく分けて、プラスの効果を持つものと、マイナスの効果をもたらすもの、そしてCPUが使用時に効果が出るものの3つ。その効果を理解すれば、試合をより有利に展開できるはずだ。

■プラス特殊能力　■マイナス特殊能力　■CPU監督時

投手の特殊能力（50音順）

威圧感（投手）
先発以外の登板時に、相手打者のパワー－10、ミートカーソルを小さくさせる

一発病
失投したときに、50%の確率（通常は25%）でど真ん中にいってしまう

打たれ強い
精神的に強く、ピヨリ状態になりにくい

打たれ弱い
精神的に弱く、ピヨリ状態になりやすい

重い球
芯でとらえていない打球は飛びにくくなる

回復○
試合後の回復が早く、ペナントで1日早く登板が可能になる

回復×
試合後の回復が遅く、ペナントで登板可能までの休息日が1日多くなる

勝ち運
登板中に、自チームが負けているor同点or1点リードしているとき、味方打者のパワーがアップする

キレ○
変化球のキレがよく、球が打者の手前で曲がる。変化球レベル自体は変わらない

キレ×
変化球のキレが悪く、球がすぐに曲がり始める。変化球レベル自体は変わらない

クイック○
敵の走者が「盗塁×」状態になって、盗塁されにくい

クイック×
敵の走者が「盗塁○」状態になってしまい、盗塁されやすい

牽制○
速い牽制球を投げられ、走者を刺せる確率が高くなる

四球男
3ボールになるとコントロールが減少、四球になりやすくなる

ジャイロボール
球にホップがかかり、ノビが出る

尻上がり
6回以降は変化球レベル+1、コントロール+16、球速+2km/h。9回以降は変化球レベル+2、コントロール+32、球速+4km/h

スロースターター
1回は変化球レベル－2、コントロール－32、球速－4km/h。2回は変化球レベル－1、コントロール－16、球速－2km/h。3回以降は戻る

寸前×
勝利投手の権利が生じる5回、または最終回で勝っていると、コントロール−30、球速−2km/h、1球ごとのスタミナ消費も1増える

速球中心
球にキレがあり、実際よりスピードが速く見える。またCPUが投球時、ストレートを中心にして投球を組み立てる

対左打者○
左打者との対戦時に球速+2km/h、コントロールがアップし、スタミナ消費量が少しダウンする

対左打者×
左打者との対戦時に球速−2km/h、コントロールがダウンし、スタミナ消費量が少しアップする

打球反応○
ピッチャー返しの打球を、抜かれずに取れる確率が高くなる

短気
ピヨリ状態のときに怒ってしまい、球速が落ちないかわりにコントロールがさらに−25

テンポ○
CPUが投球時、投球の間隔が短くテンポよく投げる

逃げ球
失投したときに、球がど真ん中にいきにくくなる

人気(投手)
リリーフ登板時に歓声が大きくなる。CPUが監督時、選手交代をためらう

ノビ○
打者手前でのストレートのノビがよく、威力が球速以上に増す

ノビ×
打者手前でのストレートのノビが悪く、威力が球速ほど出ない

低め○
ストライクゾーン低めでのコントロールがよくなる

ピンチ○
ピンチに強く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がアップする

ピンチ×
ピンチに弱く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がダウンする

変化球中心
CPUが投球時、変化球を中心にして投球を組み立てる

ポーカーフェイス
ピヨリや短気、疲れが発生したときに表情に出ない

負け運
登板中に、自チームが同点orリードしているとき、味方打者のパワーがダウンする

ランナー×
走者を背負うとコントロール−30、球速−2km/h、スタミナ消費も通常より1増える

リリース○
CPUと対戦時、CPUの打撃が惑わされやすくなる

野手の特殊能力
(50音順)

アベレージヒッター
打球が低い弾道になりやすい。そのため弱い当たりでも安打になりやすい。ただし、強振、絶不調時は無効

威圧感(野手)
相手投手のスタミナ消費量を上げる。また、投手が「打たれ強い」でなければ、前後の打者の打席時には球速とコントロールを下げる

固め打ち
その試合で2安打していると、ミートカーソル+1.5。ただし、絶不調時は無効

逆境○
7回以降、自チームが負けているとミートカーソル+1、パワー+15。ただし、絶不調時は無効

キャッチャー○
たくみなリードで味方投手の投球のブレやスタミナ減少を抑え、ピヨリ状態になりにくくする

キャッチャー◎
「キャッチャー○」所持者以上に投手へのリードがたくみで、効果も大きい

強振多用
CPUが打撃時、積極的に強振をしてくる

広角打法
強振で流し打ちをしたとき、打球速度があまり落ちない。ただし、絶不調時は無効

サブポジ○
サブポジションがメイン並みに上手に守れる

サブポジ×
サブポジションの守備力がさらに悪くなる

サヨナラ男
最終回以降の、安打が出ると逆転の打席だと、ミートカーソルとパワーがアップする。ただし、絶不調時は無効

三振男
2ストライクになるとミートカーソルがダウンする。ただし、フルカウント、絶好調時は無効

守備職人
守備時の動きがよく、熟練の技を見せる

守備要員
CPUが監督時、守備固めとして優先的に使われる

初球○
各打席でカウント1ストライクまで、ミートカーソル+1.5、パワー+5。ただし、絶不調時は無効

送球○
送球するとき、球がそれにくい

送球×
送球するとき、球がそれやすい

走塁○
ベースランニングが通常より速い

走塁×
ベースランニングが通常より遅い

体当り
本塁クロスプレイ時に体当たりをし、捕手を弾き飛ばす(50%の確率でセーフになる)

代走要員
CPUが監督時、優先的に代走に使おうとする

代打男
代打の打席時にパワー+20、ミートカーソル+2

代打要員
CPUが監督時、チャンスのときの代打として優先的に使われる

対左投手○
左投手が相手のときにパワー＋10、ミートカーソル＋0.5。自分が左打者でもパワー減少なし

対左投手×
左投手が相手のときにパワー－10、ミートカーソル－1.5

タイムリーエラー
ピンチ時(走者が二、三塁時)にエラーをしやすい

チームプレイ○
CPUが打撃時、積極的に送りバントや走者を進めるバッティングを行う

チャンス○
走者が得点圏にいるとパワー＋15、ミートカーソル＋1

チャンス×
走者が得点圏にいるとパワー－15、ミートカーソル－1

盗塁○
盗塁するときのスタートの加速が速く、成功しやすい

盗塁×
盗塁するときのスタートの加速が遅く、成功しにくい

途中交代
CPUが監督時、守備固めをするときにベンチに下げられる確率が高い

内野安打
打撃後のスタートダッシュが速い

流し打ち
流し打ちの打球がファウルになりにくく、安打になりやすい

人気(野手)
打席に入ったときの歓声が大きい。また、代打を出されることがめったにない

粘り男
スイング中もギリギリまでミートカーソルを動かせる。2ストライクになるとミートカーソルがアップする。ただし、絶不調時は無効

パワーヒッター
打球が高い弾道になりやすい。そのためホームランや外野フライが出やすい。ただし、強振、絶不調時は無効

ブロック○
体当たりする走者を50%の確率で逆に弾き飛ばす

ヘッドスライディング
きわどいタイミングのとき、自動でヘッドスライディングし、通常より若干早く塁に着く

満塁男
満塁時にミートカーソルとパワーがアップする。ただし、絶不調時は無効

ムードメーカー
打撃内容により味方の打力が変化。安打を打つとムード値プラス、打たないとマイナス。プラスなら打力がアップ。マイナスならダウン

4番○
打順が4番で打つと、ミートカーソルとパワーがアップする。4番でなければ、パワーがダウンする

4番×
打順が4番で打つと、パワーがダウンする

連打○
前の打者が安打なら、ミートカーソル＋1.5。ただし、絶不調時は無効

投手・野手共通の特殊能力
(50音順)

安定感
調子のいいときと悪いときの差が小さくなる。投手は球速と変化球の変化量、野手はミートカーソルとパワーに影響する

ケガしにくい
ケガをする確率が半分に減り、ケガしにくくなる

ケガしやすい
ケガをする確率が通常の倍になり、ケガしやすくなる

慎重打法
CPUが打撃時、慎重に見極めながらバッティングを行う

積極打法
CPUが打撃時、初球から積極的にバッティングを行う

バント○
バントしたときに打球がゴロになりやすい

バント◎
「バント○」よりも構えが速く、当たりの範囲も大きい

バント×
バントしたときに打球がフライになりやすい

ミート打ち多用
CPUが打撃時、あまり強振をせずミート打ちを行う

ムード○
出場していると、味方全員のパワーが+5、ミートカーソルも若干大きくなる。味方投手コントロールも+5(効果はひとりのみ。重複しない)

ムード×
出場していると、味方全員のパワーが－5、ミートカーソルも若干小さくなる。味方投手コントロールも－5(効果は重複する)

ムラッ気
調子のいいときと悪いときの差が大きくなる。投手は球速と変化球の変化量、野手はミートカーソルとパワーに影響する



読売

YOMIURI GIANTS

読売ジャイアンツ

打ちまくる打撃陣！

TEAM DATA

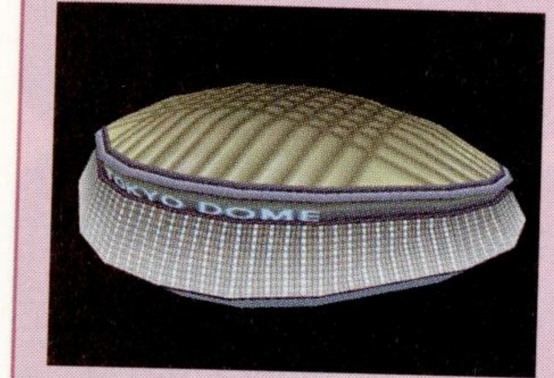
設　立：1934年

通算成績：4552勝3099敗247分け

優勝回数：38回（日本一19回）

HOME GROUND

東京ドーム



人工芝

両翼………100.0m

センター…122.0m

フェンス……4.0m

一軍コーチングスタッフ

監督	長嶋茂雄
ヘッドコーチ	原辰徳
投手コーチ	宮田征典
投手コーチ	水野雄仁
打撃コーチ	内田順三
打撃コーチ	弘田澄男
内野守備走塁コーチ	篠塚和典
外野守備走塁コーチ	松本匡史
バッテリーコーチ	杉山茂
トレーニングコーチ	倉俣徹
トレーニングコーチ	水沢薫

巨人の二軍監督は、V9時代に塀際の魔術師といわれた名外野手の高田繁。コーチ陣は、投手コーチに池谷公二郎と阿波野秀幸、打撃兼外野守備コーチに淡口憲治など9人。

今季は好調な滑り出しを見せ、追う者なしの独走態勢を固めたかに見えた巨人。しかし前半戦の首位は守ったが、後半戦ではヤクルトに首位を奪われ、マジックを点灯されている。原因は、一にも二にも投手陣で、特に精神的な支柱となれる槙原、工藤、斎藤（雅）などのベテラン勢が故障に泣き、戦線離脱したのが痛かった。そのなかでも活躍が目立ったのは、8月19日の対広島22回戦でプロ入り初のふたケタ勝利を飾った入来だ。負け数も少なく、セリーグにはタイトルがないが、12球団No.1の勝率を残している。一方の打撃陣は、12球団No.1の破壊力を持つ超強力打線が、十分にその力を見せつけている。特に、王貞治の持っていた連続試合出塁記録を更新して首位打者を争っている松井、自身10本目の満塁本塁打（歴代8位タイ）を打ち打点王争いの首位に立つ清原、通算300号本塁打を達成した江藤、当たりの戻った高橋（由）の中心打者は揃って好調だ。最後の1試合まであきらめずに打撃陣が打ちまくり、相手を圧倒し続けることが、大逆転Vへの唯一の道である。



広島との18回戦で、延長11回裏に劇的な満塁サヨナラホームランを放った清原。巨人の満塁サヨナラホームランは、末次以来25年ぶりの快挙だった

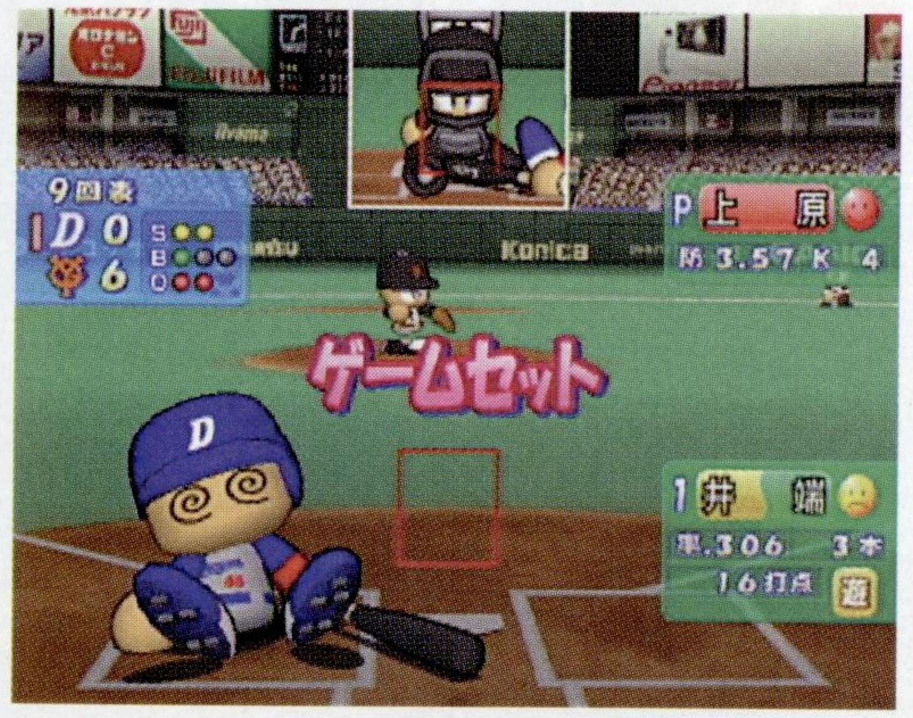
チームの特徴

投手陣

巨人投手陣の最大の特徴は、12球団No.1を誇るコントロールのよさだ。平均値は152.56。一軍では、抑えの條辺と岡島以外は全員C以上という能力を誇っている。欠点は球速で、一軍投手の最高球速が上原と南の148km/hで、12球団のなかでは8位となっている。

長所　コントロールのよさ

短所　最高球速が物足りない



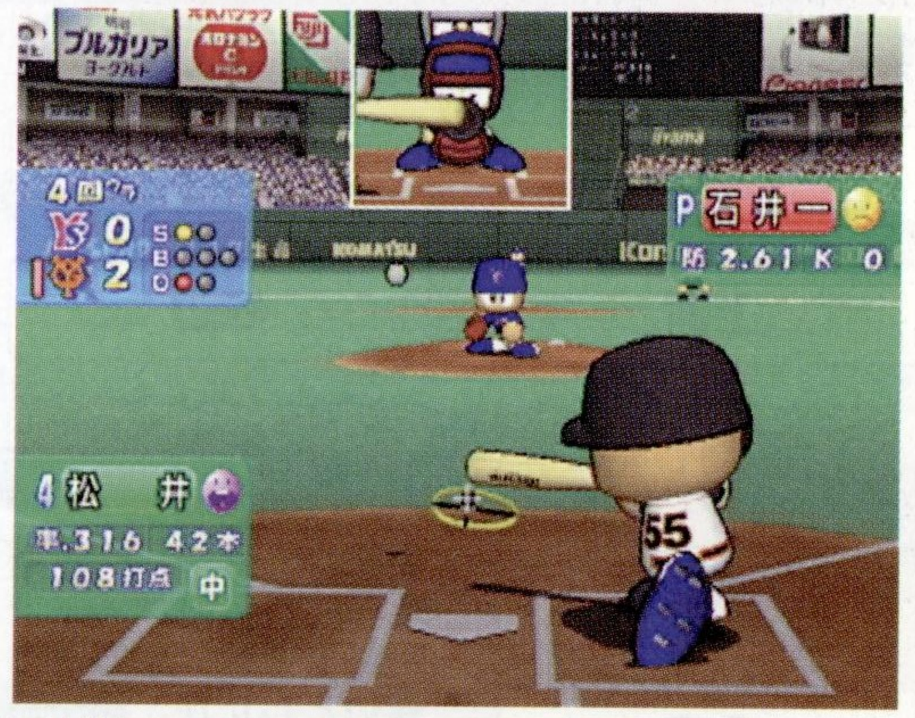
対中日18回戦。上原は中日打線を5安打でシャットアウト。長嶋監督の1000勝に花を添えた

野手陣

野手陣の特徴は12球団No.1を誇るパワーだ。平均値は100を超え、松井のA（185）を筆頭に、パワー100以上の選手が11人も揃っている。欠点は走力、肩力、守備力で、走力と肩力が11位、守備力が12位。パワーで相手を圧倒し、一発攻勢で勝利をつかむのが巨人なのだ。

長所　パワーの高さ

短所　走力、肩力、守備力の低さ

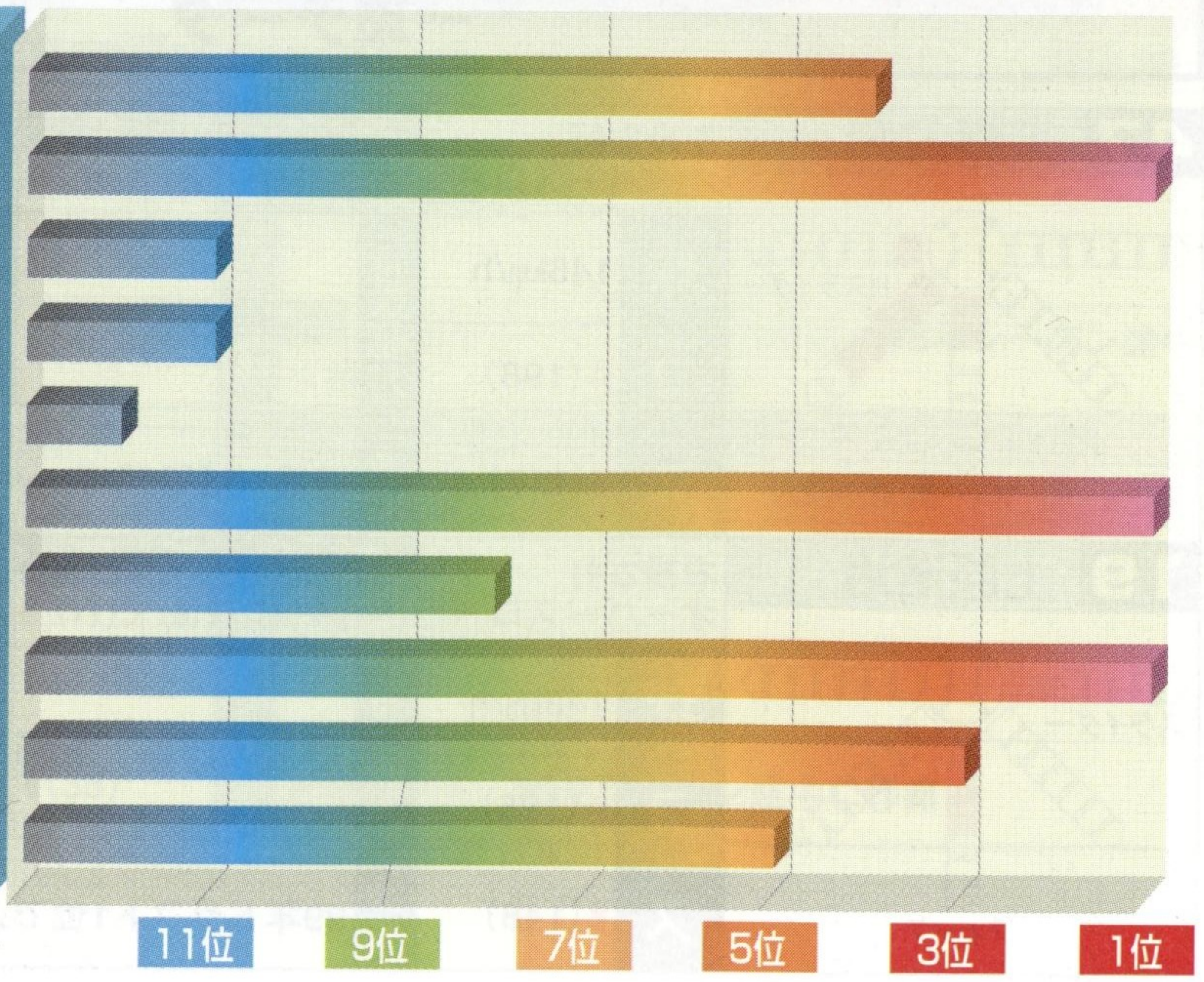


王が持っていた51試合連続出塁のセリーグ記録を破り、65試合連続出塁へと更新した松井

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.05
パワー	100.50
走力	7.95
肩力	7.91
守備力	7.18
弾道	2.95
球速	144.61
コントロール	152.56
スタミナ	72.61
総変化量	93



投手陣 絶妙のコントロールで失点を防げ！

先発陣

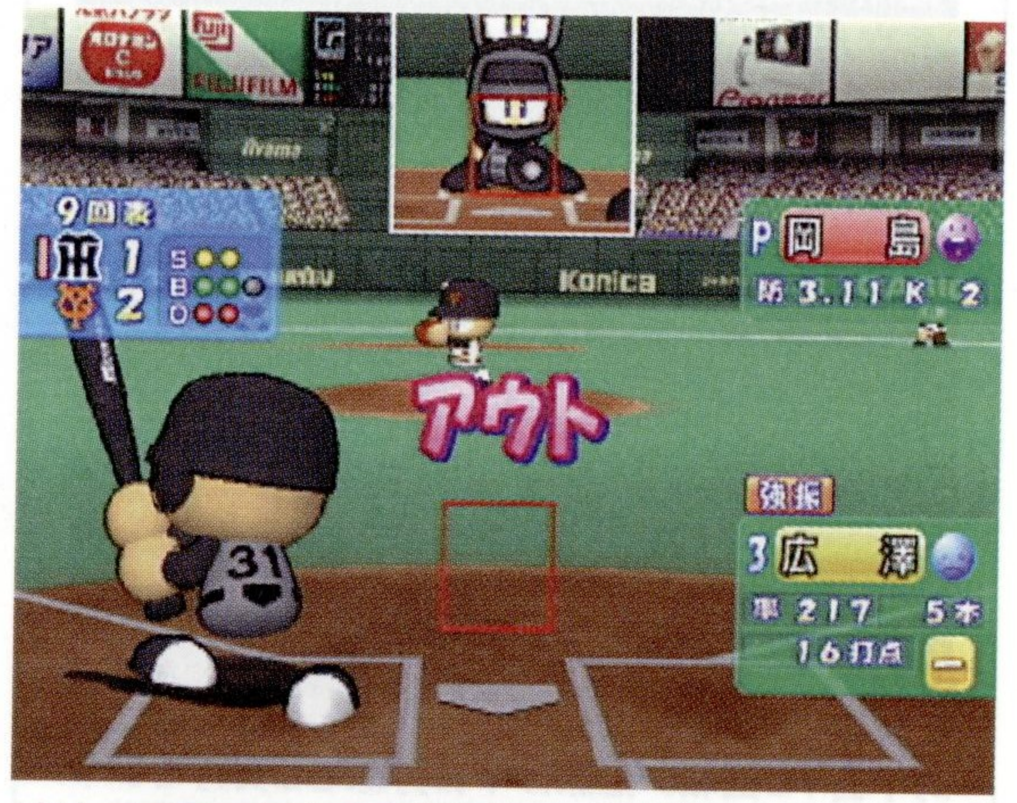
スタミナとコントロールがともにいい6人の先発要員を抱える先発王国が巨人の陣容だ。ローテーション投手のスタミナとコントロールがC以上と優れていて、誰を先発させても安心してマウンドを任せられるのが大きな特長である。また、変化球レベルの合計値も最低でも6で、全員がレベル3以上の変化球を持っている。各投手の決め球をうまく使って、相手を抑え込んでいこう。

中継ぎ・抑え陣

優秀な先発投手陣を抱える巨人では、先発完投を狙っていける投手が多いので、中継ぎ・抑え陣の負担は少ない。能力の高さから、勝利の方程式は條辺から岡島で、條辺は146km/hの速球にレベル3のフォークを低めに集めて凡打を狙い、岡島はレベル5のカーブを軸にして三振を狙っていこう。また、先発が早い回で崩れた場合には、小刻みに投手を繰り出してしのいでいこう。

ローテーション	勝利の方程式
工藤	先発
上原	條辺
メイ	岡島
高橋(尚)	
入来	

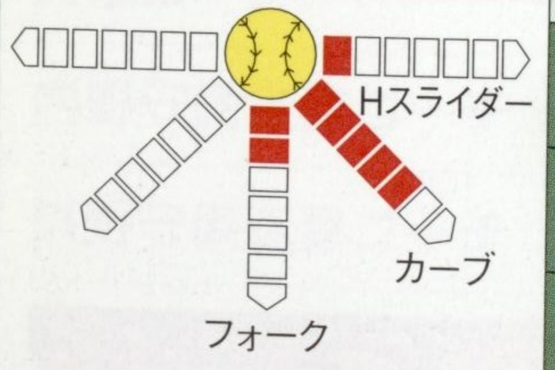
先発は、高橋(尚)、斎藤(雅)、入来は調子で使い分ける。中継ぎは條辺としたが、調子優先で、柏田、木村、三浦を使い分けよう。



リリーフエースとして活躍し、前半戦を1勝1敗18Sで終えた岡島

一軍データ

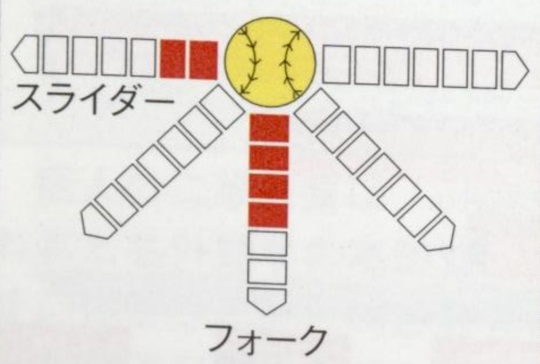
47 工藤公康



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	F(5)	C(10)	C(10)	8	12勝5敗0S	防 3.11

球	146km/h	特殊能力	人気
コ	A(198)		
ス	B(117)	メモ	西武→福岡ダイエー→巨人。2000年に移籍。

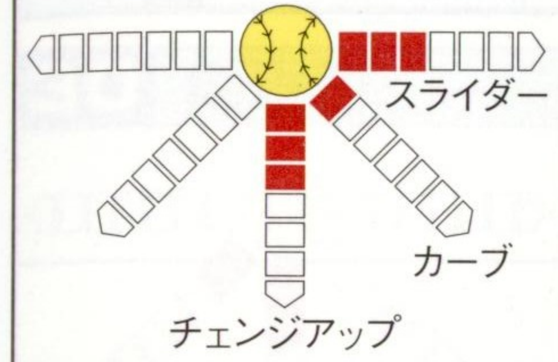
19 上原浩治



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	5	9勝7敗0S	防 3.57

球	148km/h	特殊能力	人気　テンポ○
コ	A(195)		
ス	B(148)	メモ	99年ドラフト1位で入団。

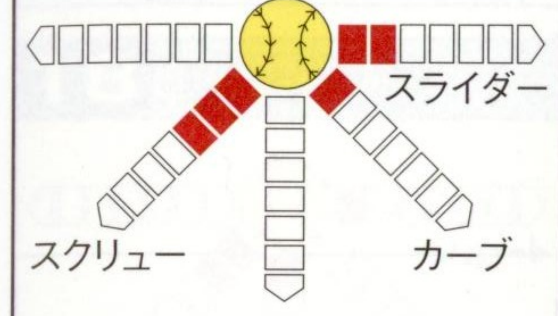
42 メイ



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8	12勝7敗0S	防 2.95

球	143km/h	特殊能力	ノビ○　ピンチ○　牽制○
コ	C(152)		
ス	B(132)	メモ	阪神→巨人。2000年に移籍。

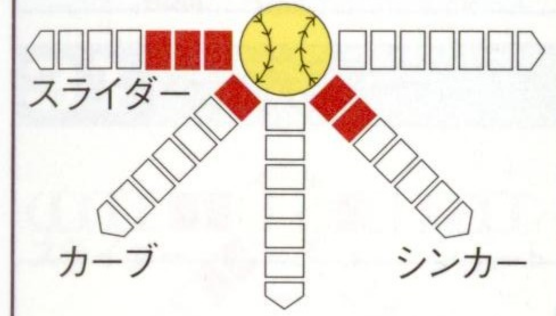
36 高橋尚成



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	7	9勝6敗0S	防 3.18

球	143km/h	特殊能力	牽制○
コ	C(154)		
ス	B(114)	メモ	2000年ドラフト1位で入団。

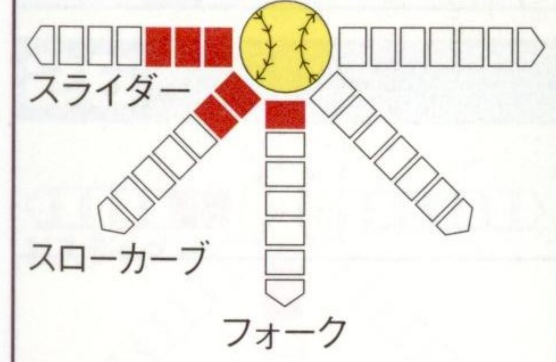
11 斎藤雅樹



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(50)	F(5)	D(9)	D(8)	7	3勝1敗0S	防 2.10

球	140km/h	特殊能力	変化球中心
コ	A(217)		
ス	C(103)	メモ	83年ドラフト1位で入団。

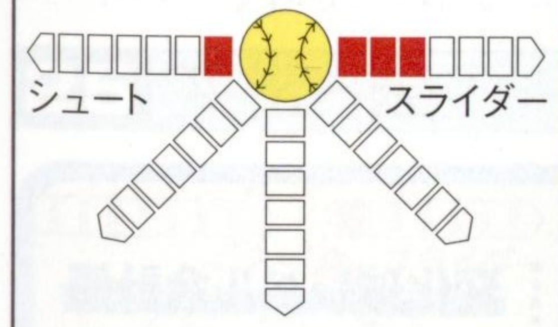
20 入来祐作



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	0勝2敗0S	防 3.86

球	143km/h	特殊能力	速球中心
コ	C(144)		
ス	B(111)	メモ	97年ドラフト1位で入団。

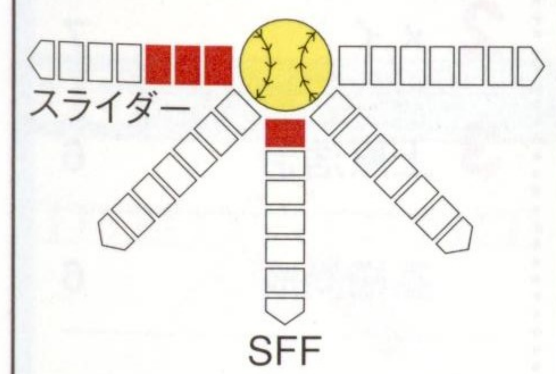
49 柏田貴史



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	7	2勝0敗0S	防 2.89

球	140km/h	特殊能力	回復○
コ	B(166)		
ス	E(35)	メモ	巨人→米大リーグ・メッツ→巨人。98年シーズン途中に移籍。

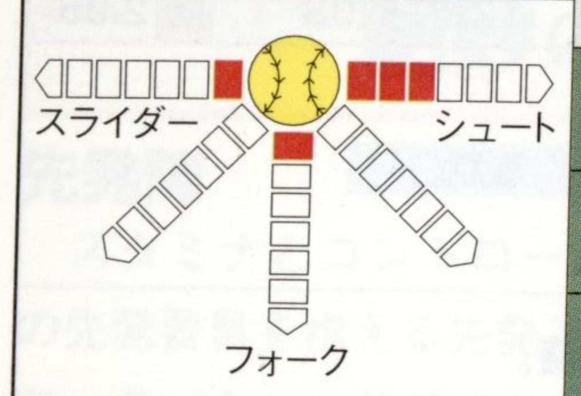
50 南真一郎



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	2勝0敗2S	防 2.08

球	148km/h	特殊能力	速球中心
コ	C(150)		
ス	E(35)	メモ	近鉄→巨人。98年シーズン途中に移籍。

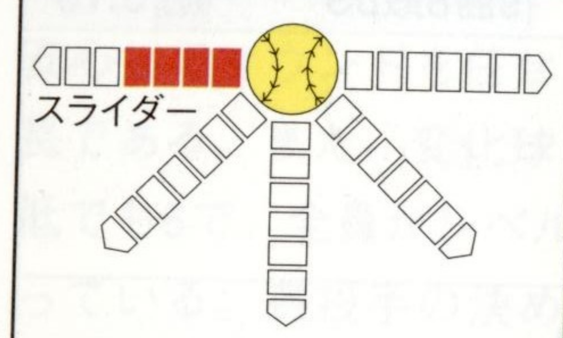
41 木村龍治



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	4勝1敗0S	防 2.83

球	144km/h	特殊能力: 回復○
コ	C(137)	
ス	E(33)	メモ: 93年ドラフト4位で入団。

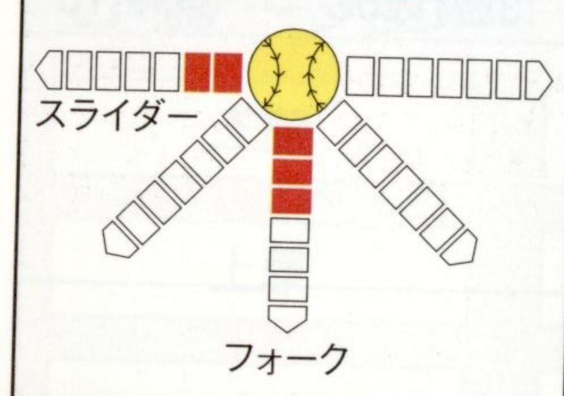
39 三浦貴



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(50)	E(7)	D(9)	C(10)	10	―	防 ―

球	142km/h	特殊能力
コ	B(155)	
ス	E(35)	メモ: 2001年ドラフト3位で入団。

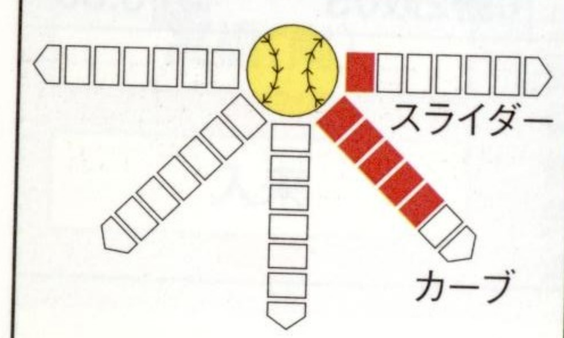
57 條辺剛



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	E(7)	8	0勝1敗0S	防 9.00

球	146km/h	特殊能力
コ	D(120)	
ス	E(35)	メモ: 2000年ドラフト5位で入団。

28 岡島秀樹



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	5勝4敗7S	防 3.11

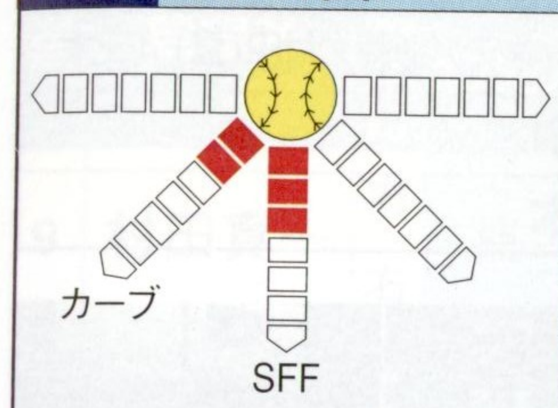
球	145km/h	特殊能力: キレ○ 回復○
コ	D(120)	
ス	E(39)	メモ: 94年ドラフト3位で入団。

各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	西山一宇	150km/h	1	斎藤雅樹	217	1	上原浩治	148	1	工藤公康	8
2	上原浩治	148km/h	2	工藤公康	198	2	メイ	132	2	メイ	7
	南真一郎	148km/h	3	上原浩治	195	3	工藤公康	117	3	上原浩治	6
	鄭珉哲	148km/h	4	鄭珉哲	175	4	高橋尚成	114		高橋尚成	6
5	平松一宏	147km/h	5	柏田貴史	166	5	入来祐作	111		斎藤雅樹 他2名	6

二軍データ

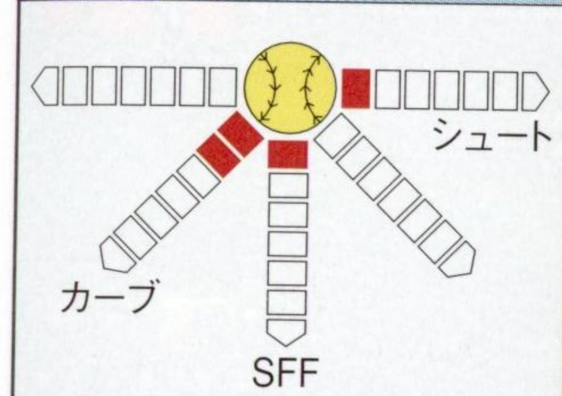
30 鄭珉哲



右投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	E(7)	8	2勝0敗0S	防 4.82

球	148km/h	特殊能力: 速球中心
コ	B(175)	
ス	C(95)	メモ: 2000年に韓国のビングレ・ハンファより移籍。

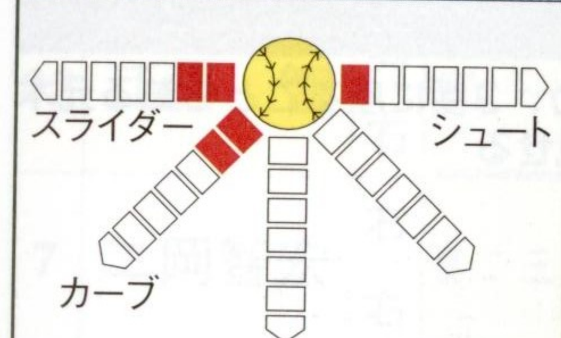
18 桑田真澄



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8	5勝8敗5S	防 4.50

球	143km/h	特殊能力
コ	B(160)	
ス	D(63)	メモ: 86年ドラフト1位で入団。

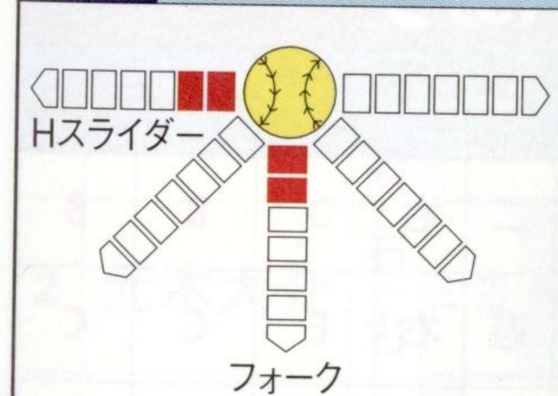
31 三沢興一



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(25)	E(6)	D(9)	E(7)	6	1勝1敗1S	防 2.33

球	142km/h	特殊能力
コ	D(120)	
ス	D(70)	メモ: 97年ドラフト3位で入団。

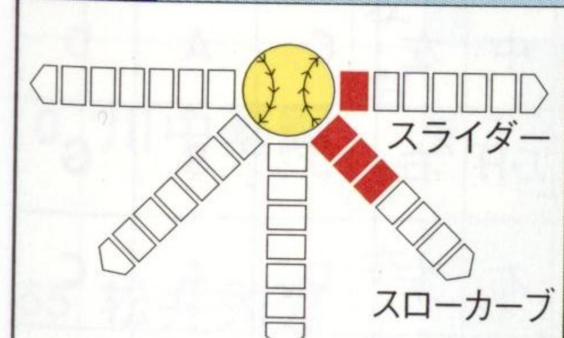
26 西山一宇



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	7	2勝2敗0S	防 4.30

球	150km/h	特殊能力
コ	D(128)	
ス	E(60)	メモ: 93年ドラフト3位で入団。

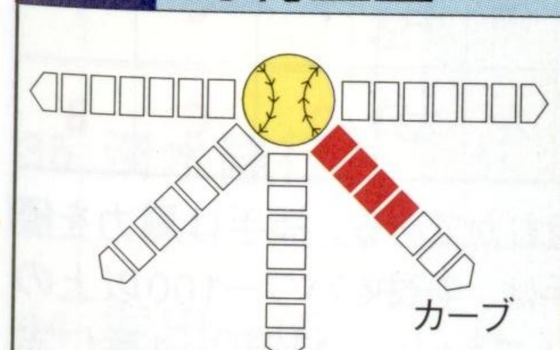
25 平松一宏



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	4勝1敗0S	防 2.89

球	147km/h	特殊能力
コ	C(145)	
ス	E(50)	メモ: 98年ドラフト8位で入団。

95 野村空生



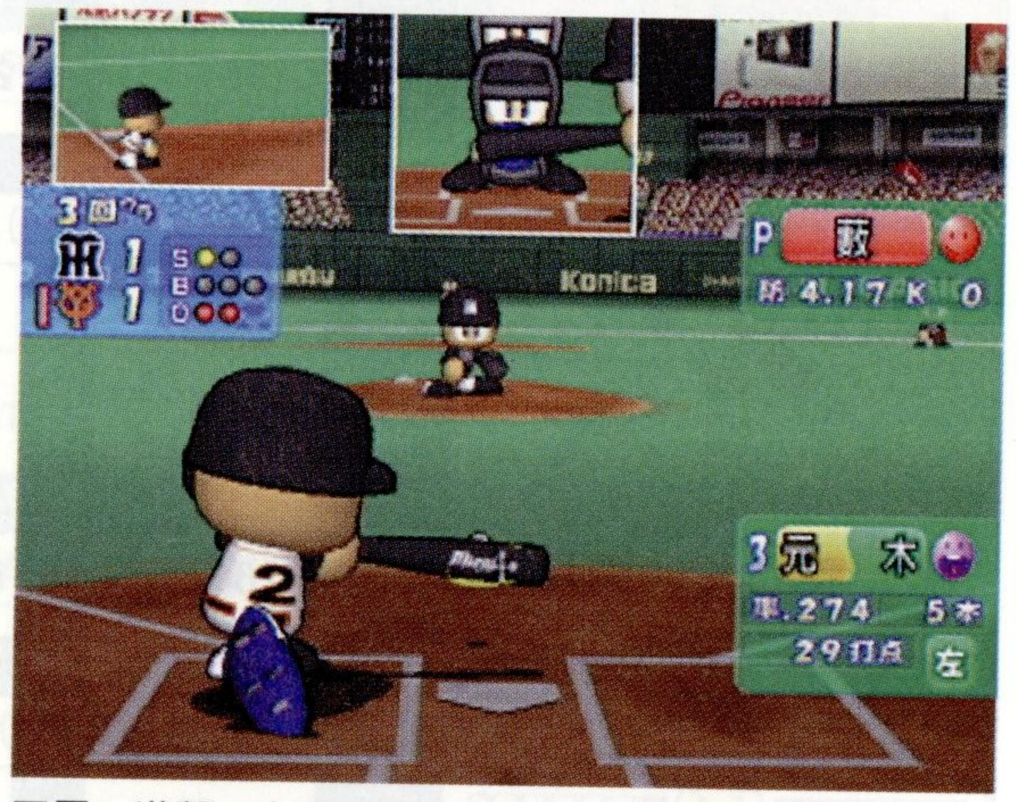
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	E(7)	7	1勝1敗1S	防 6.75

球	145km/h	特殊能力: 速球中心
コ	E(110)	
ス	E(32)	メモ: オリックス→巨人。98年に移籍。

野手陣　圧倒的なパワーを見せつけろ！

12球団No.1のパワーを誇る野手陣。パワー100以上の選手が11人いて、そのうちの8人を先発で起用しても、まだベンチに3人残るという布陣だ。投手に打順が回ったときなどは、積極的に代打策が取れる。ただし、欠点の守備力と走力に突出した打線は組めず、レギュラー陣に守備力や走力が低い選手も多いので、いかに欠点を補ってペナントを戦っていくかがポイントとなる。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打にはパワー100以上のマルティネス、後藤、吉永、村田(真)と、ミートカーソルがD(4)で「流し打ち」を持つ元木。代走は走力D(9)の堀田か川中。守備要員としては、内野手が川相で、外野手は元木となる。

代打	吉永／マルティネス／後藤／村田(真)／元木
代走	堀田／川中
守備要員	川相／元木



三塁、遊撃、左翼を守り、3番に座ることもある元木は、チャンスで巧打を見せる

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	仁志	二	右	D	B	B
2	二岡	遊	右	E	C	C
3	高橋(由)	右	左	D	A	C
4	松井	中	左	C	A	D
5	清原	一	右	D	A	F
6	江藤	三	右	E	A	D
7	清水	左	左	D	C	B
8	阿部	捕	左	F	D	E
9	P	投	―	―	―	―

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	仁志	二	右	D	B	B
2	二岡	遊	右	E	C	C
3	清原	一	右	D	A	F
4	松井	中	左	C	A	D
5	マルティネス	DH	右	D	B	G
6	高橋(由)	右	左	D	A	C
7	江藤	三	右	E	A	D
8	村田(真)	捕	右	F	C	F
9	清水	左	左	D	C	B

オーダーを組むときのポイントは、捕手と左翼手に誰を起用するかと、どう打順を組むかである。捕手は肩力を優先するなら阿部で、打撃力を優先するなら吉永、総合力なら村田(真)となる。左翼手は、全員をパワー100以上の打線にするなら清水で問題はないが、相手投手が左腕と予想されるなら元木を投入してもいい。打順は、1番仁志と4番松井だけは固定で、江藤、清原、高橋(由)は調子のいい順に3番、5番、6番に据えるのがオススメだ。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
9	村田真一	右・右	捕	F / 2	C / 105	F / 5	D / 8	D / 8	10	3	チャンス○、粘り男、満塁男、ブロック○
10	阿部慎之助	右・左	捕	F / 2	D / 86	E / 7	C / 11	F / 5	4	3	人気
23	吉永幸一郎	右・左	捕 一	E / 3	B / 120	F / 4	E / 6	E / 6	7	4	対左投手○、粘り男、体当り、代打要員、強振多用、途中交代
5	清原和博	右・右	一	D / 4	A / 142	F / 4	E / 6	E / 6	7	4	広角打法、チャンス○、満塁男、体当り、ムラッ気、人気、強振多用
8	仁志敏久	右・右	二 三 遊	D / 4	B / 130	B / 12	E / 7	C / 10	0	4	固め打ち、粘り男、内野安打、慎重打法
33	江藤　智	右・右	三 一	E / 3	A / 158	D / 8	C / 10	F / 5	2	4	パワーヒッター、チャンス○、逆境○、粘り男、満塁男、強振多用、途中交代
7	二岡智宏	右・右	遊 二 三	E / 3	C / 105	C / 11	C / 10	D / 9	7	3	広角打法、サヨナラ男
6	川相昌弘	右・右	遊 三	E / 3	F / 54	F / 5	D / 8	C / 11	6	1	バント◎、代打男、守備職人、サブポジ○、慎重打法、チームプレイ○
48	マルティネス	右・右	一	D / 4	B / 133	G / 3	E / 6	F / 4	8	4	パワーヒッター、代打要員、途中交代、積極打法
2	元木大介	右・右	三 遊 外	D / 4	D / 91	F / 5	D / 9	D / 8	8	3	流し打ち、ムードメーカー、途中交代
00	後藤孝志	右・左	外 一 三	E / 3	C / 100	D / 9	D / 8	E / 6	7	3	ムラッ気、代打要員、守備要員、強振多用
0	川中基嗣	右・左	遊 三 外	F / 2	F / 60	D / 9	E / 6	E / 7	8	2	守備要員、代走要員
55	松井秀喜	右・左	外	C / 5	A / 185	D / 9	B / 12	C / 11	10	4	パワーヒッター、威圧感、ケガしにくい、人気、強振多用
24	高橋由伸	右・左	外	D / 4	A / 143	C / 11	C / 11	B / 12	7	4	人気、強振多用、積極打法
35	清水隆行	右・左	外	D / 4	C / 109	B / 12	F / 5	F / 5	7	3	チャンス○、強振多用
44	堀田一郎	右・右	外	E / 3	E / 70	D / 9	E / 6	E / 6	9	2	代走要員、ミート打ち多用

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
12	村田善則	右・右	捕	E 3	D 82	E 7	D 9	E 6	6	2	
88	宮崎一彰	右・左	二 外	F 2	F 50	C 11	E 6	D 8	5	2	走塁○ 代走要員 ミート打ち多用
53	福井敬治	右・右	三 遊 外	E 3	E 78	D 8	D 8	E 6	6	3	強振多用
54	佐々木明義	右・右	三 二	F 2	E 70	D 8	E 7	E 7	8	2	代走要員
37	斉藤宜之	右・左	外	F 2	E 70	C 10	D 8	E 7	6	2	守備要員 代走要員
66	高野　忍	右・左	外	F 2	E 70	D 8	E 7	F 5	6	3	強振多用

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	松井秀喜	5	1	松井秀喜	185	1	仁志敏久	12	1	松井秀喜	12	1	高橋由伸	12
2	清原和博	4	2	江藤智	158		清水隆行	12	2	阿部慎之助	11	2	川相昌弘	11
	マルティネス	4	3	高橋由伸	143	3	二岡智宏	11		高橋由伸	11		松井秀喜	11
	仁志敏久	4	4	清原和博	142		高橋由伸	11	4	江藤智	10	4	仁志敏久	10
	元木大介	4	5	マルティネス	133		宮崎一彰	11		二岡智宏	10	5	二岡智宏	9
	高橋由伸	4	6	仁志敏久	130	6	斉藤宜之	10	6	元木大介	9	6	村田真一	8
	清水隆行	4	7	吉永幸一郎	120	7	川中基嗣	9		村田善則	9		元木大介	8
8	吉永幸一郎	3	8	清水隆行	109		後藤孝志	9	8	村田真一	8		宮崎一彰	8
	江藤智	3	9	村田真一	105		松井秀喜	9		川相昌弘	8	9	川中基嗣	7
	二岡智宏 他5名	3		二岡智宏	105		堀田一郎	9		後藤孝志 他2名	8		佐々木明義 他1名	7

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	村田真一	.204	34	7	82年ドラフト5位で入団。
一軍	阿部慎之助	—	—	—	2001年ドラフト1位で入団。
一軍	吉永幸一郎	.256	33	9	（南海→福岡ダイエー）→巨人。2001年に移籍。
一軍	清原和博	.296	54	16	西武→巨人。97年に移籍。
一軍	仁志敏久	.298	58	20	96年ドラフト2位で入団。
一軍	江藤　智	.256	91	32	広島→巨人。2000年に移籍。
一軍	二岡智宏	.265	32	10	99年ドラフト2位で入団。
一軍	川相昌弘	.190	4	0	83年ドラフト4位で入団。
一軍	マルティネス	.288	64	17	西武→メキシカンリーグ→巨人。99年シーズン途中に移籍。
一軍	元木大介	.274	29	5	91年ドラフト1位で入団。
一軍	後藤孝志	.269	17	6	88年ドラフト2位で入団。
一軍	川中基嗣	.000	0	0	98年ドラフト2位で入団。
一軍	松井秀喜	.316	108	42	93年ドラフト1位で入団。
一軍	高橋由伸	.289	74	27	98年ドラフト1位で入団。
一軍	清水隆行	.271	46	11	96年ドラフト3位で入団。
一軍	堀田一郎	.333	1	0	97年ドラフト6位で入団。
二軍	村田善則	.268	13	3	93年ドラフト5位で入団。
二軍	宮崎一彰	.500	0	0	2000年ドラフト7位で入団。
二軍	福井敬治	.000	0	0	95年ドラフト3位で入団。
二軍	佐々木明義	.125	3	1	オリックス→巨人。95年シーズン途中に移籍。
二軍	斉藤宜之	.233	3	1	95年ドラフト4位で入団。
二軍	高野　忍	.200	1	1	99年ドラフト8位で入団。

COM采配

チーム方針

巨人のチーム方針の初期設定は右の通り。足を使った攻めやバントなどの小細工はせずに、自慢のパワーで大量点を狙っていく方針で設定されている。変更するなら守備固めで、守備力の平均値は12球団中12位なので「少ない」から「普通」に変更したほうがいい。ほかには、攻撃的な巨人らしく、ヒットエンドランは「少ない」から「普通」や「多い」にしてもおもしろいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	普通
守備固め	少ない
盗塁	普通
送りバント	普通
スクイズ	少ない
ヒットエンドラン	少ない

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

巨人の永久欠番は6つ。1は世界の本塁打王、王貞治。3はミスター長嶋茂雄。4は本盗10回の記録を持つ黒沢俊夫。14は巨人の大エース沢村栄治。16は打撃の神様川上哲治。34は400勝投手金田正一と、球界を代表する選手が背負った栄光の背番号だ。

読売ジャイアンツの1ゲーム記録 2000年

●最多安打 21本 6月21日 対中日
16—3で勝利。仁志、江藤、松井、マルティネスの中心打者が3安打で猛打賞。6戦連続初回先制点を記録した。

●最多本塁打 7本 8月10日 対横浜
11—12で敗戦。松井が1回に29号。高橋(由)が2、8回に16、17号。仁志が5、7回に15、16号。江藤が7、9回に22、23号。

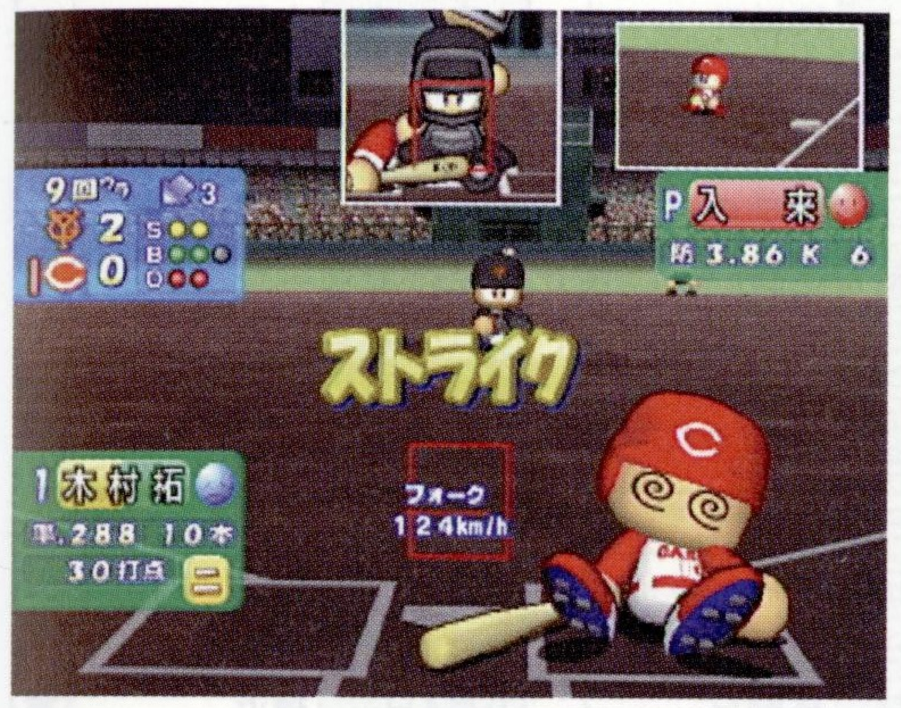
●最多得点 18点 7月11日 対広島
18—3で勝利。仁志が3安打6打点、清原が3安打4打点と活躍。投手のメイも含めて先発全員安打を記録。

●最多失点 12点 5月12日 対阪神
3—12で敗戦。先発のガルベスが4失点。柏田が1点を失い、三沢は0点に抑えたが、野村が1イニングで7点を失った。

●最多併殺打 2回 4月1日 対広島
1—3で敗戦。1回に高橋(由)がニゴロ併殺。2回に村田(真)が遊ゴロ併殺。

投手起用法

先発陣と中継ぎ・抑え陣のスタミナがC以上とE以下に分かれ、ロングリリーフとして起用できるDの選手がいないので、先発・中継ぎ枠は設定しなくてもいいだろう。つまり先発・中継ぎ枠にいるスタミナBの入来は先発枠に移動して、「スタミナ限界」か「調子次第」を設定しておこう。



対広島7回戦でプロ入り初完封を達成した入来は、前半戦で8勝をあげた

初期設定

起用	選手名	設定
先発	工藤	完投
	上原	完投
	メイ	調子次第
	高橋(尚)	スタミナ温存
	斎藤(雅)	勝利投手
先発・中継ぎ	入来	おまかせ
中継ぎ	柏田	ビハインドでも
	南	ビハインドでも
	木村	リード時
	三浦	接戦リード
	條辺	ビハインドでも
抑え	岡島	セーブ狙い

野手起用法

巨人の基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は仁志と松井だが、高橋(由)、清原、江藤を好きな打順に固定しても問題はない。野手起用法では、パワー100以上で「チャンス○」「満塁男」「粘り男」を持つ村田(真)と、ミートカーソルD(4)で「流し打ち」を持つ元木は代打要員を設定してもいいだろう。また、守備力C(11)で、「守備職人」「バント◎」「代打男」「サブポジ○」と攻守に有利な特殊能力を持った川相は、最低でも守備要員を設定しておきたい。



対ヤクルト16回戦で石井(一)から30号3ランを放った江藤(史上25人目)

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	仁志	二	三 遊	固定
2	二岡	遊	二 三	
3	高橋(由)	右		
4	松井	中		固定
5	清原	一		
6	江藤	三	一	途中
7	清水	左		
8	阿部	捕		
9	投手	投		
控	村田(真)	捕		
控	吉永	捕	一	代打 途中
控	マルティネス	一		代打 途中
控	元木	三	遊 外	途中
控	川相	遊	三	
控	川中	遊	三 外	代走 守備
控	後藤	外	一 三	代打 守備
控	堀田	外		代走

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

第3章 読売ジャイアンツ

2001年ペナント対戦日程

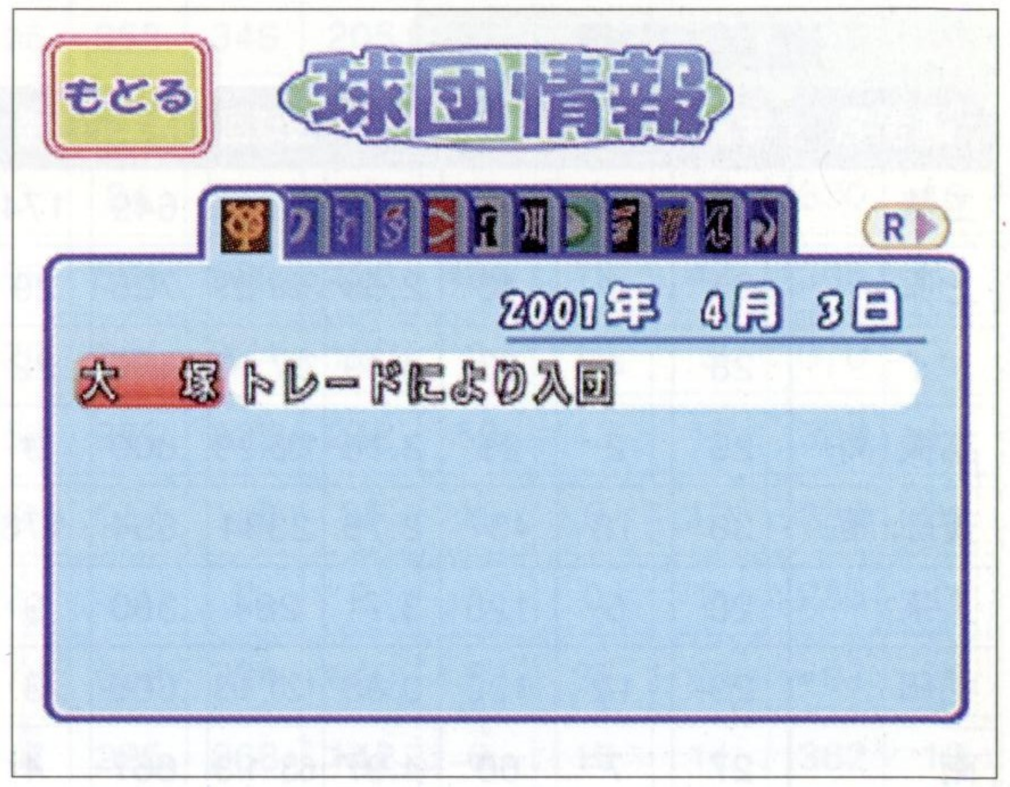
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	阪神	ド	5月15日	阪神	福	6月30日	広島	ド	8月15日	中日	ナ
3月31日	阪神	ド	5月16日	阪神	福	7月1日	広島	ド	8月16日	中日	ナ
4月1日	阪神	ド	5月17日	阪神	福	7月2日	移動日		8月17日	広島	広
4月2日	移動日		5月18日	横浜	ド	7月3日	ヤクルト	神	8月18日	広島	広
4月3日	ヤクルト	神	5月19日	横浜	ド	7月4日	ヤクルト	神	8月19日	広島	広
4月4日	ヤクルト	神	5月20日	横浜	ド	7月5日	移動日		8月20日	移動日	
4月5日	ヤクルト	神	5月21日	移動日		7月6日	横浜	横	8月21日	横浜	ド
4月6日	広島	広	5月22日	ヤクルト	ド	7月7日	横浜	横	8月22日	横浜	ド
4月7日	広島	広	5月23日	ヤクルト	ド	7月8日	横浜	横	8月23日	横浜	ド
4月8日	広島	広	5月24日	移動日		7月9日	移動日		8月24日	中日	ド
4月9日	移動日		5月25日	阪神	甲	7月10日	ヤクルト	ド	8月25日	中日	ド
4月10日	中日	ナ	5月26日	阪神	甲	7月11日	ヤクルト	ド	8月26日	中日	ド
4月11日	中日	ナ	5月27日	阪神	甲	7月12日	ヤクルト	ド	8月27日	移動日	
4月12日	中日	ナ	5月28日	移動日		7月13日	広島	ド	8月28日	阪神	甲
4月13日	横浜	ド	5月29日	ヤクルト	神	7月14日	広島	ド	8月29日	阪神	甲
4月14日	横浜	ド	5月30日	ヤクルト	神	7月15日	広島	ド	8月30日	移動日	
4月15日	横浜	ド	5月31日	ヤクルト	神	7月16日	移動日		8月31日	広島	広
4月16日	移動日		6月1日	広島	ド	7月17日	阪神	甲	9月1日	広島	広
4月17日	ヤクルト	ド	6月2日	広島	ド	7月18日	阪神	甲	9月2日	広島	広
4月18日	ヤクルト	ド	6月3日	広島	ド	7月19日	阪神	甲	9月3日	移動日	
4月19日	ヤクルト	ド	6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	横浜	倉
4月20日	横浜	横	6月5日	中日	ド	7月21日	移動日		9月5日	横浜	大
4月21日	横浜	横	6月6日	中日	ド	7月22日	移動日		9月6日	移動日	
4月22日	横浜	横	6月7日	中日	ド	7月23日	移動日		9月7日	ヤクルト	ド
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	ヤクルト	ド
4月24日	阪神	甲	6月9日	阪神	ド	7月25日	移動日		9月9日	ヤクルト	ド
4月25日	阪神	甲	6月10日	阪神	ド	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	阪神	甲	6月11日	移動日		7月27日	ヤクルト	神	9月11日	移動日	
4月27日	移動日		6月12日	広島	広	7月28日	ヤクルト	神	9月12日	横浜	横
4月28日	広島	ド	6月13日	広島	広	7月29日	ヤクルト	神	9月13日	横浜	横
4月29日	広島	ド	6月14日	移動日		7月30日	移動日		9月14日	移動日	
4月30日	広島	ド	6月15日	中日	ナ	7月31日	移動日		9月15日	中日	ナ
5月1日	中日	ド	6月16日	中日	ナ	8月1日	中日	ド	9月16日	中日	ナ
5月2日	中日	ド	6月17日	中日	ナ	8月2日	中日	ド	9月17日	移動日	
5月3日	中日	ド	6月18日	移動日		8月3日	横浜	横	9月18日	阪神	ド
5月4日	横浜	横	6月19日	阪神	甲	8月4日	横浜	横	9月19日	阪神	ド
5月5日	横浜	横	6月20日	阪神	甲	8月5日	横浜	横	9月20日	阪神	ド
5月6日	横浜	横	6月21日	阪神	甲	8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	横浜	ド	8月7日	阪神	ド	9月22日	ヤクルト	神
5月8日	広島	広	6月23日	横浜	ド	8月8日	阪神	ド	9月23日	ヤクルト	神
5月9日	広島	広	6月24日	横浜	ド	8月9日	阪神	ド	9月24日	ヤクルト	神
5月10日	広島	広	6月25日	移動日		8月10日	ヤクルト	ド	9月25日	広島	ド
5月11日	中日	ナ	6月26日	中日	札	8月11日	ヤクルト	ド	9月26日	広島	ド
5月12日	中日	ナ	6月27日	中日	札	8月12日	ヤクルト	ド	9月27日	広島	ド
5月13日	中日	ナ	6月28日	中日	札	8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	移動日		8月14日	中日	ナ			

神=神宮、横=横浜、広=広島、ド=東京ドーム、ナ=ナゴヤドーム、甲=甲子園、福=福岡ドーム、崎=長崎、倉=倉敷、岐=岐阜、仙=仙台、盛=盛岡、マ=千葉マリン、鹿=鹿児島、富=富山、金=金沢、平=平塚、札=札幌、井=福井、京=西京極、静=静岡、浜=浜松、大=大阪ドーム、松=松山、野=長野、本=松本、山=福山、戸=神戸、西=西武ドーム、ひ=ひたちなか、米=米子、秋=秋田、函=函館、旭=旭川、島=福島、い=いわき、高=高松、北=北九州、前=前橋、宮=宮崎、佐=佐賀、相=相模原、形=山形、釧=釧路、帯=帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

巨人の弱点は、抑え投手に不安が残ることと、走力と守備力の高い野手が少ないことだ。つまり、戦力補強では、野手なら走力や守備力の高い選手、投手なら決め球を持った抑え投手となる。走力や守備力の高い選手はおもに代走として起用するので「足が速い」と「守備が上手い」だけを指定、抑え投手は「抑えタイプ」で「球が速い」か「決め球がある」を指定して全球団へトレードを申請しよう。トレード用の交換要員は、パワーの高い控え選手や二軍にいる投手で、複数トレードを仕かけていってもいいだろう。特に、強力な抑え投手を補強できれば投手陣は安定し、また一歩ペナント制覇に近づけるのである。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、投手では抑え候補、野手では「盗塁○」などを持つ走力や守備力の高い選手を狙っていくのが、巨人の戦力補強の指針である。



たとえ複数トレードでも、信頼のおける抑え投手を獲得できれば、投手陣の戦力補強は万全。安心して終盤を任せ、勝率を上げていける

能力アップとコーチ

巨人のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、OBから稲尾か平松を採用するか、工藤か斎藤(雅)の能力が落ちてしまっていたら、引退させてコーチに就任させてもおもしろい。打撃コーチは、松井の転身後の能力が高いが、引退させてしまうと戦力が落ちるので、戦力に余裕があるなら清原か江藤をコーチに就任させてみよう。守備走塁コーチは、転身後の守備指導が高い川相がオススメ。あるいは、走力アップを狙う場合はOBの屋鋪か福本を就任させよう。ファームの練習指示では、1年目は篠塚なので守備練習を中心にして、それ以降は誰をコーチにしたかによって、走塁練習か守備練習のどちらかを中心にしていこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 原	D	G	G	G	70%
投手コーチ 水野	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 篠塚	C	G	G	B	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



契約更改で川相を守備走塁コーチに転身させて、二軍選手の守備力をアップ。守備要員として一軍選手と入れ替えていこう

通算成績とコーチ転身データ

巨人の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は斎藤（雅）と工藤の200勝、野手は江藤と松井の300号本塁打と、川相の500犠打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
工藤	37	20	474	3.15	2522 2/3	.649	174	94	3	450	21	108	2164	954	953	884
上原	25	3	46	2.68	328 2/3	.725	29	11	0	45	2	18	305	51	102	98
メイ	28	4	63	3.49	397 1/3	.489	22	23	0	63	4	4	372	146	163	154
高橋（尚）	25	2	25	3.18	135 2/3	.600	9	6	0	24	2	3	102	38	59	48
斎藤（雅）	36	18	437	2.75	2334	.654	178	94	11	413	40	113	1681	629	772	712
入来	28	5	126	3.71	284	.360	9	16	2	125	0	1	260	122	120	117
柏田	29	12	130	3.66	120 1/3	.600	3	2	0	130	0	0	74	48	56	49
南	27	7	60	4.97	63 1/3	.667	4	2	2	60	0	0	40	0	37	35
木村	30	9	142	3.44	157	.692	9	4	2	142	0	0	108	61	72	60
三浦	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
條辺	19	2	1	9.00	3	.000	0	1	0	1	0	0	2	2	3	3
岡島	25	8	143	3.31	331 1/3	.459	17	20	7	138	1	2	352	173	132	122
鄭珉哲	28	2	4	4.82	18 2/3	1.00	2	0	0	4	1	1	16	4	10	10
桑田	32	16	393	3.34	2341	.565	148	114	12	358	20	115	1717	688	951	870
三沢	26	5	157	3.67	284 1/3	.480	12	13	6	155	0	0	193	115	128	116
西山	30	9	183	3.76	311	.550	22	18	12	181	0	0	216	138	139	130
平松	27	4	46	3.82	63 2/3	.571	4	3	0	44	0	0	54	28	30	27
野村	32	11	298	2.96	389	.512	22	21	39	298	0	0	439	157	152	128

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
工藤	G	B	G	D	80%
上原	G	D	G	D	60%
メイ	G	D	G	D	50%
高橋（尚）	G	D	G	D	60%
斎藤（雅）	G	C	G	E	80%
入来	G	E	G	D	80%
柏田	G	D	G	E	80%
南	G	E	G	D	80%
木村	G	E	G	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
三浦	F	E	G	D	30%
條辺	G	E	G	D	30%
岡島	G	E	G	D	60%
鄭珉哲	G	E	G	D	50%
桑田	G	D	G	D	80%
三沢	G	E	G	E	80%
西山	G	E	G	D	80%
平松	G	E	G	D	80%
野村	G	E	G	D	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
村田（真）	37	18	1080	.235	2797	658	94	353	254	707	310	49	25	2	.307	41
阿部	22	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
吉永	31	13	1196	.279	3733	1041	150	497	431	722	542	16	27	4	.369	29
清原	33	16	1810	.273	6211	1697	413	1190	1061	1436	1270	4	53	59	.396	82
仁志	29	6	601	.279	2311	644	57	196	358	346	205	37	11	73	.333	40
江藤	30	13	1177	.276	4092	1131	280	761	773	857	746	12	39	64	.387	130
二岡	24	3	245	.279	716	200	28	83	84	149	62	15	4	17	.330	16
川相	36	18	1476	.267	4204	1123	39	296	564	509	450	481	19	47	.306	85
マルティネス	35	5	457	.298	1561	465	94	323	201	324	180	0	19	8	.370	7
元木	29	11	805	.260	2294	596	49	252	255	335	248	50	13	16	.326	49
後藤	31	13	541	.268	885	237	24	83	137	148	95	19	6	18	.332	21
川中	27	4	60	.207	29	6	0	2	13	7	2	1	0	2	.250	0
松井	26	9	988	.296	3591	1063	246	678	682	734	640	3	36	40	.402	29
高橋（由）	25	4	379	.301	1439	433	80	247	225	268	142	6	10	11	.362	13
清水	27	6	585	.293	1972	578	55	204	302	254	135	41	12	58	.332	10
堀田	26	5	72	.205	44	9	0	1	10	11	3	2	0	1	.245	0
村田（善）	26	9	136	.237	257	61	4	18	22	45	19	5	0	0	.285	5
宮崎	25	2	4	.500	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	.500	0
福井	24	7	3	.000	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
佐々木	29	12	66	.103	29	3	1	3	10	8	2	2	0	1	.152	2
斉藤（宜）	24	7	129	.198	116	23	1	7	11	19	4	2	0	2	.221	2
高野	26	3	13	.200	15	3	1	1	1	4	0	0	0	0	.200	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
村田（真）	E	G	G	D	80%
阿部	F	G	G	E	30%
吉永	D	G	G	D	80%
清原	B	G	G	D	80%
仁志	C	G	D	D	80%
江藤	B	G	F	D	80%
二岡	D	G	E	D	60%
川相	E	G	G	A	80%
マルティネス	E	G	G	E	50%
元木	C	G	G	C	80%
後藤	D	G	E	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
川中	F	G	F	E	80%
松井	A	G	E	B	80%
高橋（由）	B	G	E	C	60%
清水	D	G	E	F	80%
堀田	F	G	F	E	80%
村田（善）	D	G	F	B	80%
宮崎	F	G	D	C	60%
福井	E	G	G	C	60%
佐々木	E	G	F	C	80%
斉藤（宜）	F	G	F	C	60%
高野	F	G	G	C	60%

CHUNICHI DRAGONS

Dragons 中日

中日ドラゴンズ

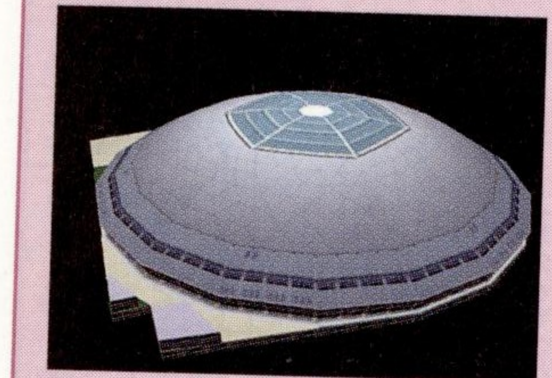
輝いた左腕エース！

TEAM DATA

設　立：1936年
通算成績：3933勝3706敗271分け
優勝回数：5回(日本一1回)

HOME GROUND

ナゴヤドーム



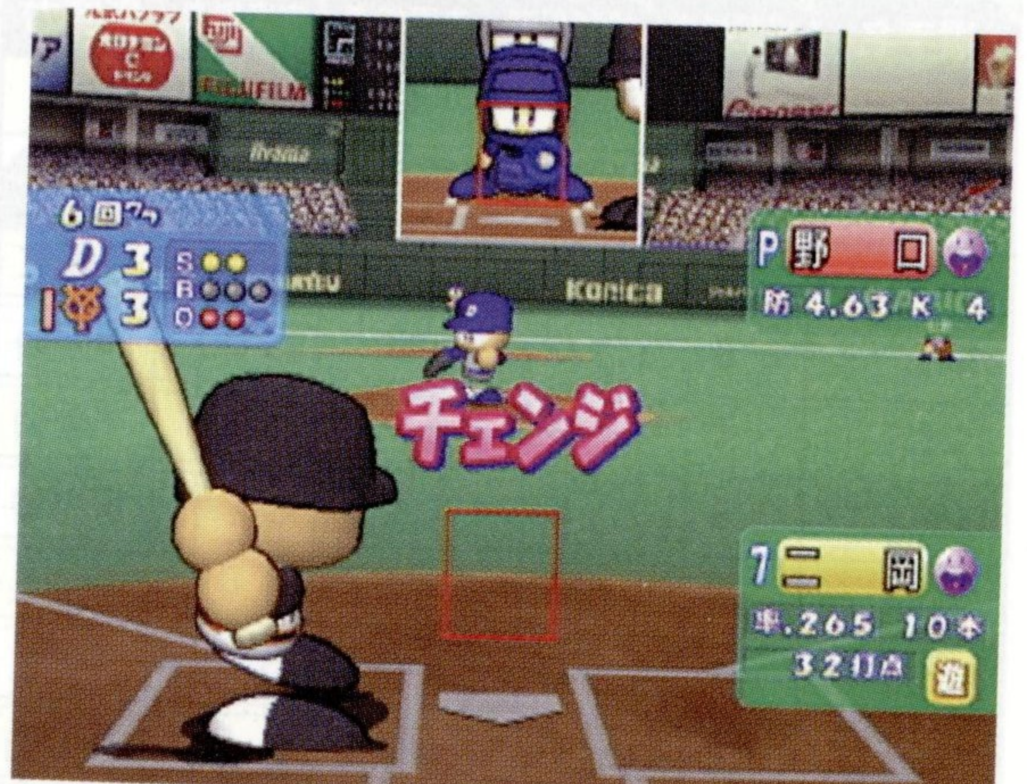
人工芝
両翼………100.0m
センター…122.0m
フェンス……4.8m

一軍コーチングスタッフ

監督	星野仙一
ヘッド兼投手コーチ	山田久志
作戦総合コーチ	島野育夫
投手コーチ	鹿島忠
打撃チーフコーチ	水谷実雄
打撃コーチ	山田和利
内野守備走塁コーチ	高代延博
外野守備走塁コーチ	二宮至
バッテリーコーチ	福田功
バッテリーコーチ	芹沢裕二
フィジカルコーチ	仁村薫

中日の二軍監督は、84年ドラフト2位で中日に入団して千葉ロッテで現役を終えた仁村徹。コーチ陣は、ヘッドコーチにおもに阪急で活躍した大橋穣など8人。

前半戦は順位こそ3位だが、借金6で率順では5位となってしまったドラゴンズ。一番の原因は打撃陣で、前半戦の総得点は290点と、12球団で唯一300点を超えられなかったのが痛かった。一方の投手陣では、昨季は不本意な成績に終わった野口が、今季はリーグNo.1の投球回数を誇り、防御率部門のトップを走る活躍で、完全にエースとしての貫録を取り戻している。野口は開幕8連勝を飾り、4月、5月と2か月連続で月間MVPに輝き、前半戦で12球団No.1の4完封を記録して、後半戦でもプロ野球タイ記録の4試合連続無四球試合の記録を打ち立てた。しかも奪三振王争いではヤクルトの石井(一)を大きくリードし、ほぼタイトルを手中に収めている。また、抑えとして活躍するギャラードは、2年連続最優秀救援投手の栄冠はきびしくなったが、防御率1点台という抜群の安定感で守護神の貫録を見せている。また、4シーズンにわたって活躍した李は、打率.261、本塁打27本、打点99、盗塁53の通算記録を残し、シーズン途中で球団を去った。



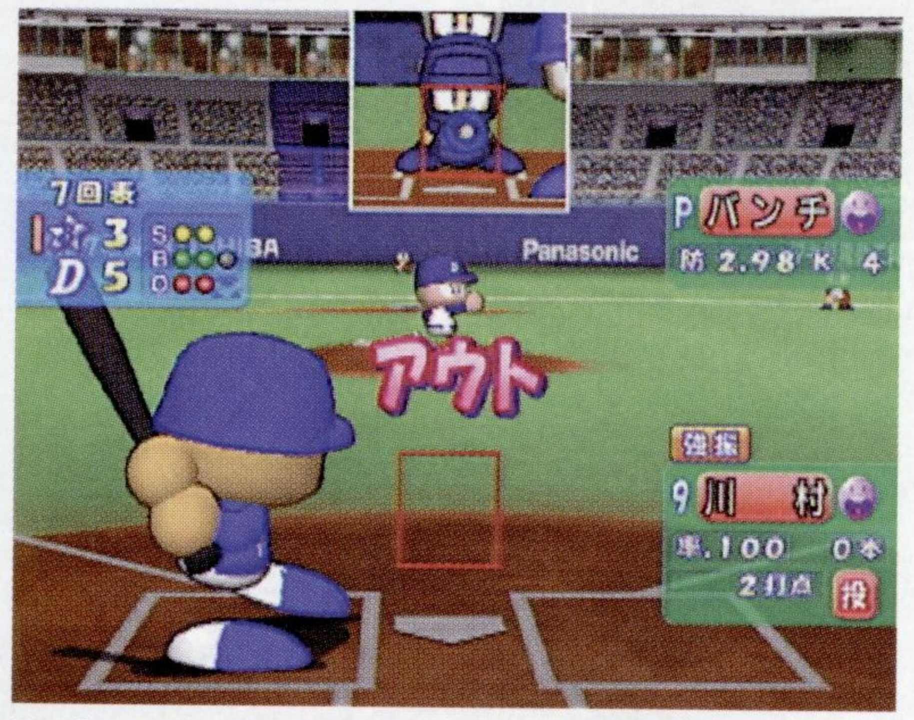
中日では84年の都、97年の山本昌と並ぶ無傷の開幕8連勝を飾った野口。その後も活躍して、最優秀防御率のタイトルを目指す

チームの特徴

投手陣

能力の平均値は、球速5位、コントロール5位、スタミナと変化球の変化量は1位。野口、山本昌、バンチをはじめ、二軍に登録されている川崎なども含めると、スタミナC以上の投手は8人もいる。しかも、岩瀬やギャラードなど頼れるリリーフ陣もいて、万全の状態である。

長所　スタミナが高い
短所　なし

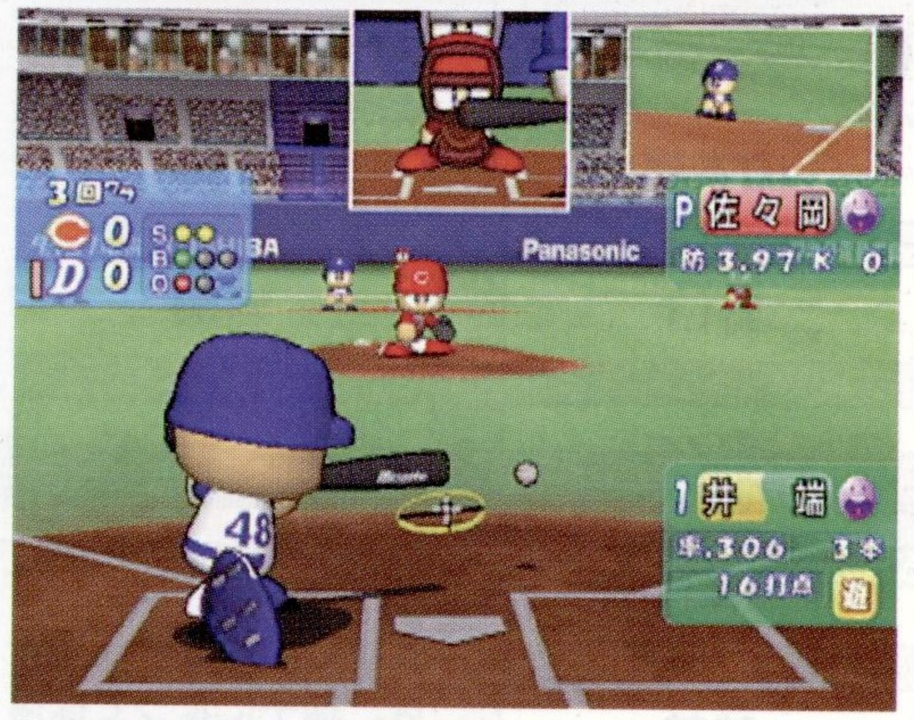


昨季の最多勝男バンチは、2年連続ふたケタ勝利を目指す

野手陣

野手陣は12球団No.1の守備力を誇り、守備力C(10)以上の選手が7人もいる。主力には守備力が低い選手も多いが、後半の守備固めは安心して任せられる陣容だ。欠点は12球団中10位の走力となるが、走力C(10)以上の選手も7人いるので、それほど気にすることはない。

長所　守備力の高さ
短所　走力の低さ

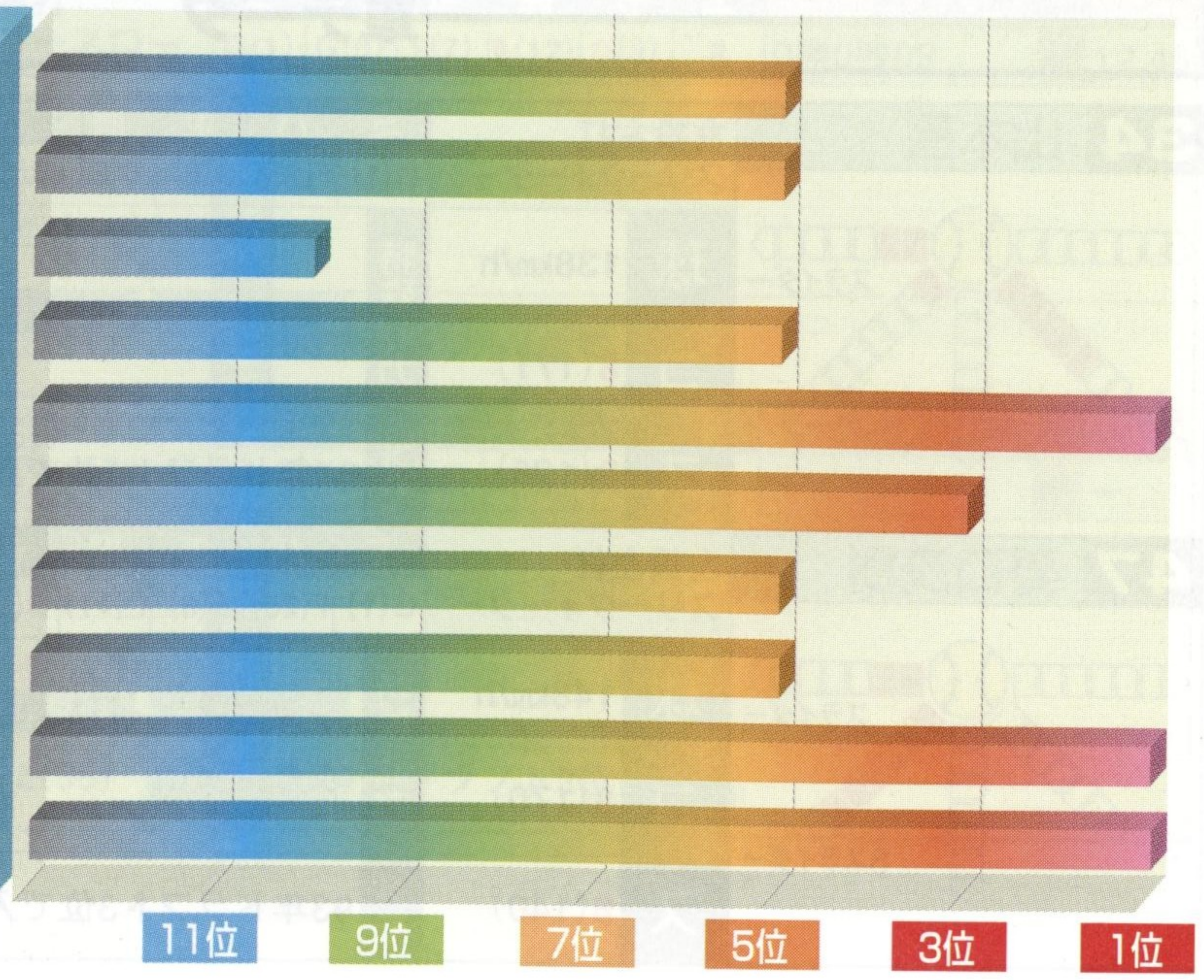


前半戦で唯一全試合出場を果たしたのは、走攻守揃った井端だった

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.00
パワー	89.73
走力	8.00
肩力	8.50
守備力	8.36
弾道	2.55
球速	145.06
コントロール	140.17
スタミナ	78.11
総変化量	109



投手陣 最強投手陣で相手を封じ込めろ！

先発陣

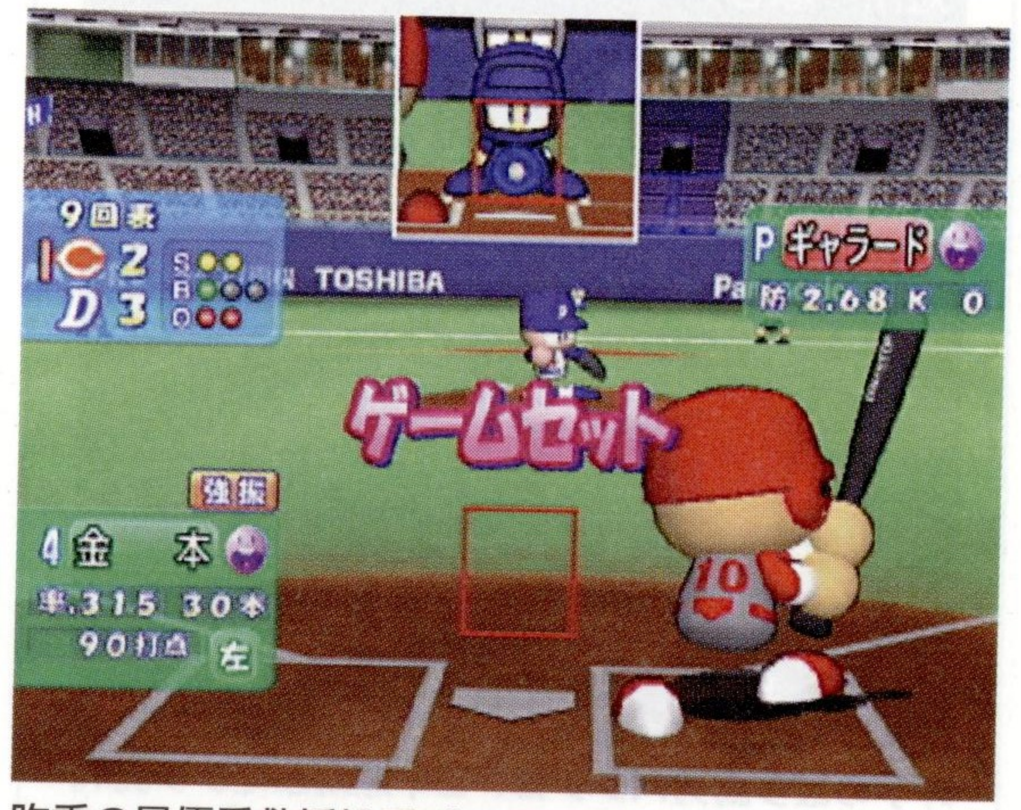
山本昌、野口、バンチ、川上、武田、前田(幸)の6枚に加え、二軍には川崎と小池がいる。つまり8人の先発候補が揃っているので、9連戦でも困ることはないのが12球団No.1の中日投手陣だ。しかも、岩瀬、ギャラードとリリーフ陣もしっかりしているので、無理に完投を狙わずに、安心して勝利の方程式を使っていけばいい。余裕の投手起用で戦えるのが、中日の先発投手陣なのである。

ローテーション	勝利の方程式
山本昌	先発
野口	岩瀬
バンチ	ギャラード
川上	
武田	

ローテーションの5枚目は前田(幸)や川崎を起用してもOK。中継ぎは、調子によっては落合や正津を起用しても問題はない。

中継ぎ・抑え陣

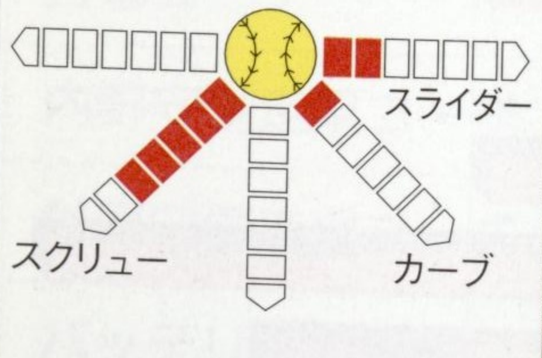
優秀な先発投手陣に加え、中継ぎ・抑え陣にも信頼のおける投手が揃っているのが投手王国中日である。特に岩瀬からギャラードの勝利の方程式は、最強のリリーフ陣といわれる福岡ダイエーに優るとも劣らない実力を誇る。また、正津、落合、遠藤、井本も調子がよければ積極的に起用できる。先発投手陣が崩れても中継ぎ・抑え陣で試合を作っていけるので、投手陣の態勢は万全である。



昨季の最優秀救援投手ギャラードは、今季も抜群の安定感を誇り、前半戦の防御率は1.16だ

一軍データ

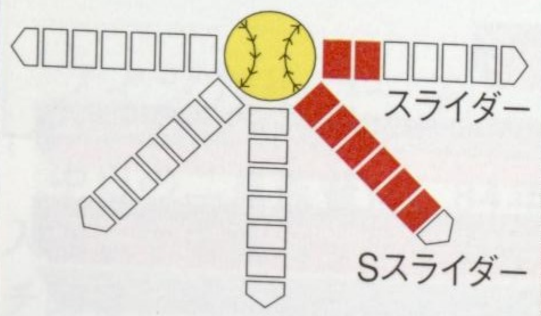
34 山本昌



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	D(8)	D(8)	7	11勝9敗0S	2.61

球	コ	ス	特殊能力	メモ
138km/h	B(171)	B(126)	ピンチ○ 対左打者○ クイック○ 人気	84年ドラフト5位で入団。

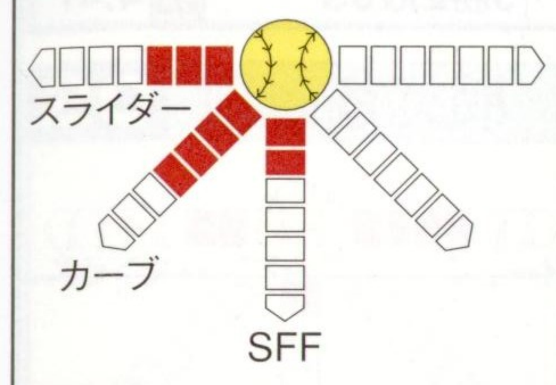
47 野口茂樹



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	7	9勝11敗0S	4.63

球	コ	ス	特殊能力	メモ
148km/h	B(170)	B(140)	逃げ球 打たれ強い ポーカーフェイス 安定感 ケガしにくい	93年ドラフト3位で入団。

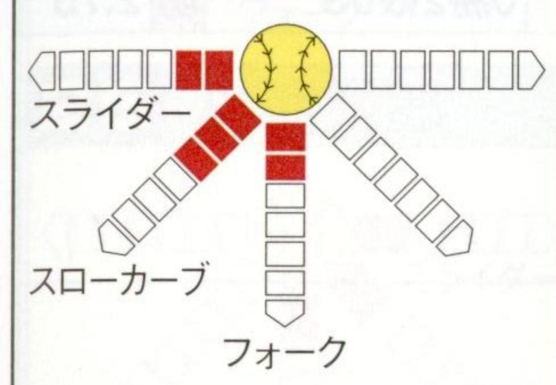
42 バンチ



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8	14勝8敗0S	2.98

球	コ	ス	特殊能力	メモ
150km/h	D(133)	B(132)	対左打者○ ムラッ気	2000年に米大リーグのマリナーズより移籍。

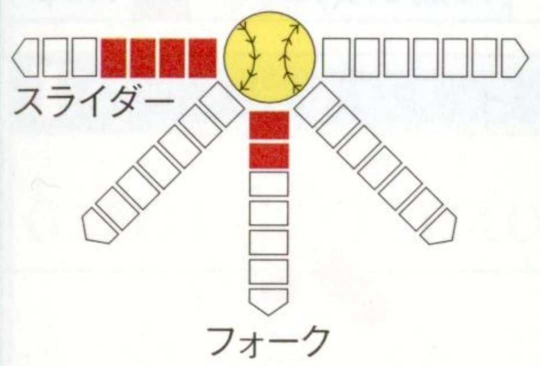
11 川上憲伸



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	6	2勝3敗0S	4.77

球	コ	ス	特殊能力	メモ
147km/h	C(140)	C(100)	ノビ○ 人気 速球中心	98年ドラフト1位で入団。

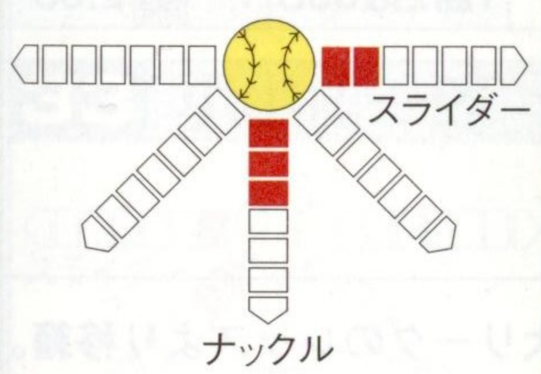
17 武田一浩



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投左打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	6	3勝6敗0S	4.66

球	コ	ス	特殊能力	メモ
139km/h	B(168)	C(110)		日本ハム→福岡ダイエー→中日。99年に移籍。

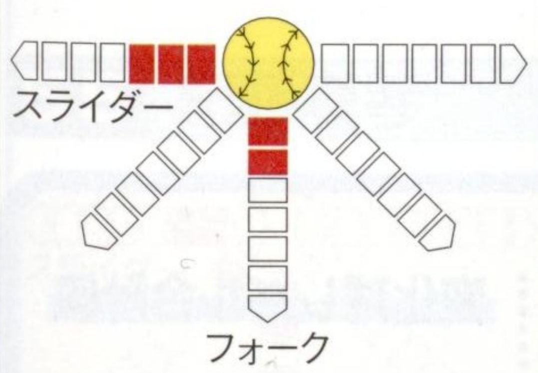
29 前田幸長



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8	5勝4敗0S	3.78

球	コ	ス	特殊能力	メモ
143km/h	B(160)	C(100)		千葉ロッテ→中日。96年に移籍。

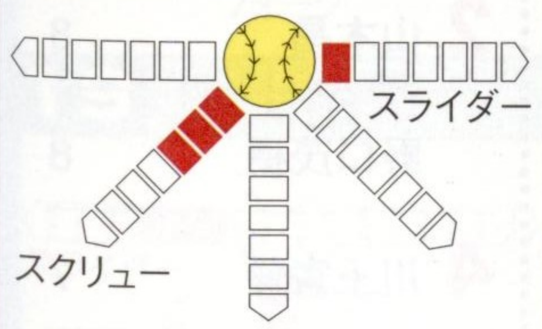
24 遠藤政隆



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(7)	B(12)	D(8)	8	0勝0敗0S	12.46

球	コ	ス	特殊能力	メモ
151km/h	E(110)	E(41)		94年ドラフト4位で入団。

31 井本直樹



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(6)	6	―	―

球	コ	ス	特殊能力	メモ
145km/h	D(120)	E(38)		2001年ドラフト3位で入団。

21 正津英志

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 サイドスロー	F(2)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8	5勝2敗0S	防 4.47

項目	内容
変化球	スライダー、シンカー
球	143km/h
コ	B(175)
ス	E(50)
特殊能力	
メモ	98年ドラフト3位で入団。

26 落合英二

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(9)	7	0勝2敗0S	防 2.75

項目	内容
変化球	スライダー、シュート、フォーク
球	147km/h
コ	C(140)
ス	E(40)
特殊能力	速球中心
メモ	92年ドラフト1位で入団。

13 岩瀬仁紀

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
左投左打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(7)	C(11)	D(8)	7	10勝5敗1S	防 1.90

項目	内容
変化球	シュート、Hスライダー
球	149km/h
コ	B(159)
ス	E(60)
特殊能力	キレ○ 対左打者○ クイック○ 勝ち運 回復○ 安定感
メモ	99年ドラフト2位で入団。

18 ギャラード

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(13)	D(8)	7	1勝2敗35S	防 2.68

項目	内容
変化球	Hスライダー、SFF
球	155km/h
コ	B(160)
ス	E(40)
特殊能力	回復○ 速球中心
メモ	2000年シーズン途中に米大リーグのレッズより移籍。

各能力ベスト5

順位	球速		コントロール		スタミナ		変化球レベル合計値	
1	ギャラード	155km/h	正津英志	175	野口茂樹	140	バンチ	9
2	遠藤政隆	151km/h	山本昌	171	バンチ	132	山本昌	8
3	バンチ	150km/h	野口茂樹	170	川崎憲次郎	132	野口茂樹	8
	小山伸一郎	150km/h						
4			武田一浩	168	山本昌	126	川上憲伸	7
5	岩瀬仁紀	149km/h	前田幸長 他1名	160	武田一浩	110	岩瀬仁紀 他2名	7

二軍データ

20 川崎憲次郎

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(7)	C(11)	D(9)	9	8勝10敗0S	防 3.55

項目	内容
変化球	スライダー、シュート、フォーク
球	147km/h
コ	B(156)
ス	B(132)
特殊能力	キレ○ クイック○ バント○ 人気 慎重打法
メモ	ヤクルト→中日。2001年に移籍。

25 小池秀郎

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8	4勝3敗0S	防 4.19

項目	内容
変化球	スライダー、カーブ、フォーク
球	139km/h
コ	F(105)
ス	C(86)
特殊能力	
メモ	大阪近鉄→中日。2000年に移籍。

14 今中慎二

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	D(8)	D(8)	7	―	防 ―

項目	内容
変化球	スローカーブ、フォーク
球	135km/h
コ	F(100)
ス	E(60)
特殊能力	
メモ	89年ドラフト1位で入団。

33 小山伸一郎

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	E(7)	8	2勝4敗0S	防 5.58

項目	内容
変化球	スライダー、カーブ
球	150km/h
コ	G(85)
ス	E(60)
特殊能力	
メモ	97年ドラフト1位で入団。

55 紀藤真琴

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(7)	D(9)	D(8)	8	3勝3敗5S	防 4.19

項目	内容
変化球	スライダー、カーブ、フォーク
球	140km/h
コ	D(120)
ス	E(54)
特殊能力	ムラッ気
メモ	広島→中日。2001年に移籍。

19 中山裕章

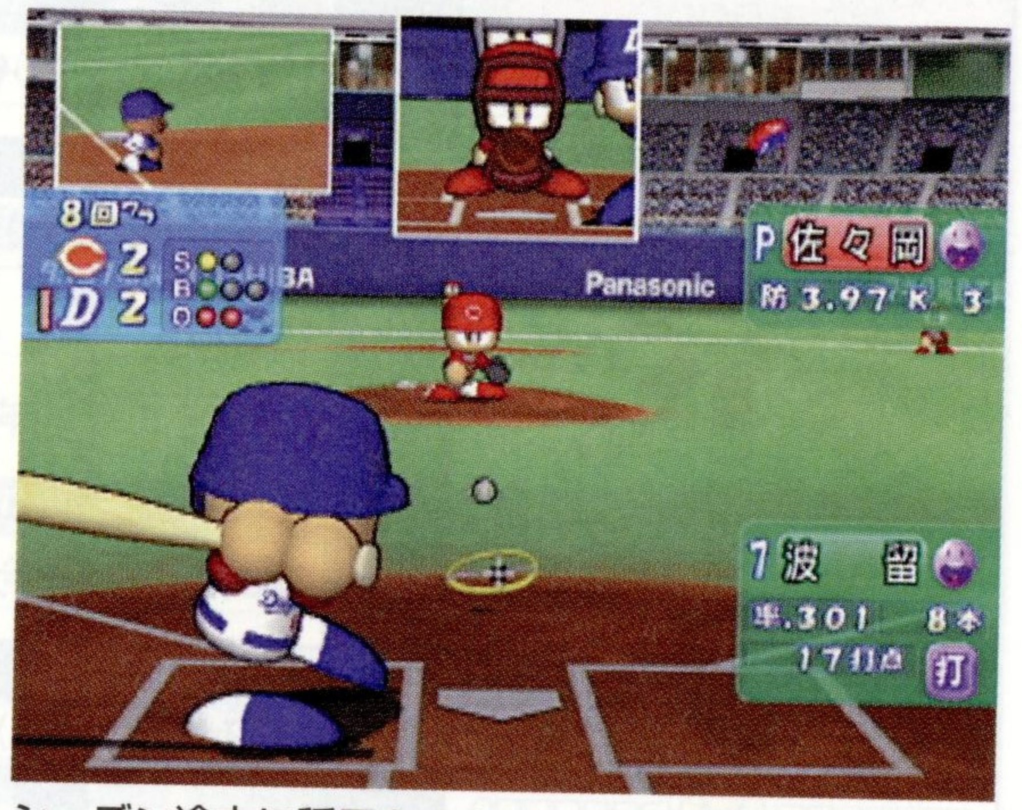
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(9)	7	2勝1敗0S	防 2.22

項目	内容
変化球	スライダー、フォーク
球	145km/h
コ	C(151)
ス	E(37)
特殊能力	回復○
メモ	大洋ー中日。94年に入団。

野手陣 積極的な選手起用が勝利の鍵

中日の野手陣は、控え選手にも、打撃力が高かったり、走力や守備力が高い選手が揃っているのが特徴だ。つまり、積極的に適材適所で選手を起用していくのが基本となる。特に後半でリードしているときは、忘れずに守備固めをしていくことが重要になるのだ。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はミートカーソルがD(4)でパワーA(140)の山﨑(武)が一番手で、パワーB(120)の大豊が二番手、ほかにもミートカーソルD(4)で、パワーC(95)の波留も十分に起用できる。代走は走力B(12)の大西とC(11)の波留。守備要員は、内野手が守備力B(13)のテル、外野手が守備力B(12)の波留と大西となる。

代打	山﨑(武)／大豊／波留
代走	大西／波留
守備要員	テル／大西／波留



シーズン途中に種田とのトレードで移籍した波留。チームは変わっても、チャンスに強い打撃力は健在だ

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	関川	中	左	E	E	C
2	井端	遊	右	C	D	C
3	福留	三	左	E	B	C
4	ゴメス	一	右	D	A	E
5	立浪	二	左	C	C	D
6	ティモンズ	左	右	F	C	F
7	井上	右	左	D	B	D
8	中村	捕	右	E	D	F
9	P	投	—	—	—	—

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	関川	中	左	E	E	C
2	井端	遊	右	C	D	C
3	福留	三	左	E	B	C
4	ゴメス	一	右	D	A	E
5	立浪	二	左	C	C	D
6	山﨑(武)	DH	右	D	A	F
7	ティモンズ	左	右	F	C	F
8	井上	右	左	D	B	D
9	中村	捕	右	E	D	F

中日のオーダーは左打者と右打者が交互に並ぶジグザグ打線だ。もう少し打線に迫力を出したい場合は、パワーの高い山﨑(武)を一塁に据え、ゴメスを三塁、福留を遊撃、井端を中堅にして関川をベンチに下げよう。打順は1番から順に井端、福留、立浪、ゴメス、山﨑(武)がベスト。また、基本オーダーで守備固めに入るときは、遊撃にテル、一塁に荒木、左翼に大西を入れて、井端を二塁、立浪を三塁にし、ゴメス、福留、ティモンズを下げればいい。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
39	中村武志	右・右	捕	E / 3	D / 90	F / 5	C / 10	C / 10	10	2	ブロック○
38	鈴木郁洋	右・右	捕	F / 2	E / 70	C / 10	D / 8	E / 7	9	2	代走要員
22	山﨑武司	右・右	一	D / 4	A / 140	F / 5	E / 7	F / 5	6	4	初球○、ムラッ気、途中交代
60	大豊泰昭	左・左	一 外	E / 3	B / 120	F / 4	E / 6	F / 5	5	4	初球○、体当り、強振多用
3	立浪和義	右・左	二 三	C / 5	C / 97	D / 8	D / 8	B / 12	8	3	バント○、粘り男、守備職人
1	福留孝介	右・左	三 遊	E / 3	B / 133	C / 11	B / 12	E / 7	4	3	強振多用、途中交代、積極打法
5	渡辺博幸	右・右	三 一 二	E / 3	D / 80	E / 6	E / 7	E / 7	8	2	代打要員
4	ゴメス	右・右	三 一	D / 4	A / 145	E / 6	C / 11	D / 8	7	4	パワーヒッター、体当り、強振多用
6	テル	右・左	遊	F / 2	F / 62	D / 8	F / 5	B / 13	11	1	バント○
48	井端弘和	右・右	遊 二 外	C / 5	D / 85	C / 11	D / 9	C / 10	7	2	流し打ち、粘り男、内野安打、サブポジ○
44	ティモンズ	右・右	外 一	F / 2	C / 100	F / 5	F / 5	E / 6	6	4	チャンス○
2	荒木雅博	右・右	外 一	E / 3	F / 60	C / 10	D / 9	D / 9	10	1	守備要員、代走要員
58	大西崇之	右・右	外	F / 2	E / 70	B / 12	D / 8	B / 12	10	2	守備要員、代走要員
23	関川浩一	右・左	外	E / 3	E / 70	C / 11	C / 11	C / 11	7	2	流し打ち、ヘッドスライディング、ムードメーカー、人気
99	井上一樹	左・左	外	D / 4	B / 118	D / 8	B / 12	D / 9	7	3	
8	波留敏夫	右・右	外	D / 4	C / 95	C / 11	C / 11	B / 12	9	3	初球○、ヘッドスライディング、送球○

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
00	柳沢裕一	右 右	捕	F 2	F 50	E 6	C 10	E 7	7	1	
54	神野純一	右 右	二 三	F 2	D 80	D 8	E 6	E 7	5	2	強振多用
9	アンロー	右 右	三 一 外	E 3	D 90	E 7	E 7	E 7	6	3	
16	森野将彦	右 左	遊	F 2	D 89	D 8	D 9	E 6	6	3	
37	筒井 壮	右 右	外	F 2	F 50	D 8	E 7	E 7	8	2	
0	ショーゴー	右 両	外	E 3	D 80	D 8	D 9	E 7	7	3	

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	立浪和義	5	1	ゴメス	145	1	大西崇之	12	1	福留孝介	12	1	テル	13
	井端弘和	5	2	山﨑武司	140	2	福留孝介	11		井上一樹	12	2	立浪和義	12
3	山﨑武司	4	3	福留孝介	133		井端弘和	11	3	ゴメス	11		大西崇之	12
	ゴメス	4	4	大豊泰昭	120		関川浩一	11		関川浩一	11		波留敏夫	12
	井上一樹	4	5	井上一樹	118		波留敏夫	11		波留敏夫	11	5	関川浩一	11
	波留敏夫	4	6	ティモンズ	100	6	鈴木郁洋	10	6	中村武志	10	6	中村武志	10
7	中村武志	3	7	立浪和義	97		荒木雅博	10		柳沢裕一	10		井端弘和	10
	大豊泰昭	3	8	波留敏夫	95	8	立浪和義	8	8	井端弘和	9	8	荒木雅博	9
	福留孝介	3	9	中村武志	90		テル	8		荒木雅博	9		井上一樹	9
	渡辺博幸 他4名	3		アンロー	90		井上一樹 他4名	8		森野将彦 他1名	9	10	ゴメス	8

成績&メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	中村武志	.244	34	4	85年ドラフト1位で入団。
一軍	鈴木郁洋	.226	10	1	98年ドラフト4位で入団。
一軍	山﨑武司	.311	68	18	87年ドラフト2位で入団。
一軍	大豊泰昭	.241	54	23	中日→阪神→中日。2001年に移籍。
一軍	立浪和義	.303	58	9	88年ドラフト1位で入団。
一軍	福留孝介	.253	42	13	99年ドラフト1位で入団。
一軍	渡辺博幸	.255	16	0	96年ドラフト4位で入団。
一軍	ゴメス	.289	79	25	97年に米大リーグのカブスより移籍し2001年退団。同年シーズン途中に復帰。
一軍	テル	.167	6	0	阪神→中日。98年に移籍。
一軍	井端弘和	.306	16	3	98年ドラフト5位で入団。
一軍	ティモンズ	—	—	—	2001年に米3Aのダーラムより移籍。
一軍	荒木雅博	.200	3	0	96年ドラフト1位で入団。
一軍	大西崇之	.220	5	1	95年ドラフト6位で入団。
一軍	関川浩一	.260	29	3	阪神→中日。98年に移籍。
一軍	井上一樹	.281	41	11	90年ドラフト2位で入団。
一軍	波留敏夫	.301	17	8	横浜→中日。2001年に移籍。
二軍	柳沢裕一	.000	0	0	巨人→オリックス→中日。2001年に移籍。
二軍	神野純一	.215	9	2	93年ドラフト7位で入団。
二軍	アンロー	—	—	—	2001年に米3Aのリッチモンドより移籍。
二軍	森野将彦	.156	6	2	97年ドラフト2位で入団。
二軍	筒井 壮	.167	1	0	97年ドラフト7位で入団。
二軍	ショーゴー	—	—	—	98年ドラフト2位で入団。

COM采配

チーム方針

中日のチーム方針の初期設定は右の通り。控え選手とレギュラー陣の能力差が小さく、いろいろなオーダーが組めるチームなので、オーダー傾向は「調子重視」で、積極的な用兵で戦える設定になっている。このままでも問題ないが、あえて変更するとしたらスクイズ。投手力が高く、1点あれば逃げ切れるシーンも多いので、「普通」から「多い」に変更して戦わせてもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	調子重視
代打起用	多い
代走起用	多い
守備固め	多い
盗塁	普通
送りバント	多い
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

中日の永久欠番はふたつ。10番は打者として41年に本塁打王に輝き、49年には投手として24勝をマークした服部受弘。15番は投手として延長28回をひとりで投げ抜いた記録を持ち、打者として52年に首位打者と打点王の2冠に輝いた西沢道夫。

中日ドラゴンズの1ゲーム記録 2000年

●最多安打 20本 4月7日 対横浜
8－0で勝利。立浪と山﨑(武)が4安打の猛打賞。ちなみにこの試合でバンチがノーヒットノーランを達成。

●最多本塁打 4本 5月12日 対広島
14－7で勝利。1回に立浪が1号。3回に李が1号、ゴメスが4号、井上が2号を放つ。

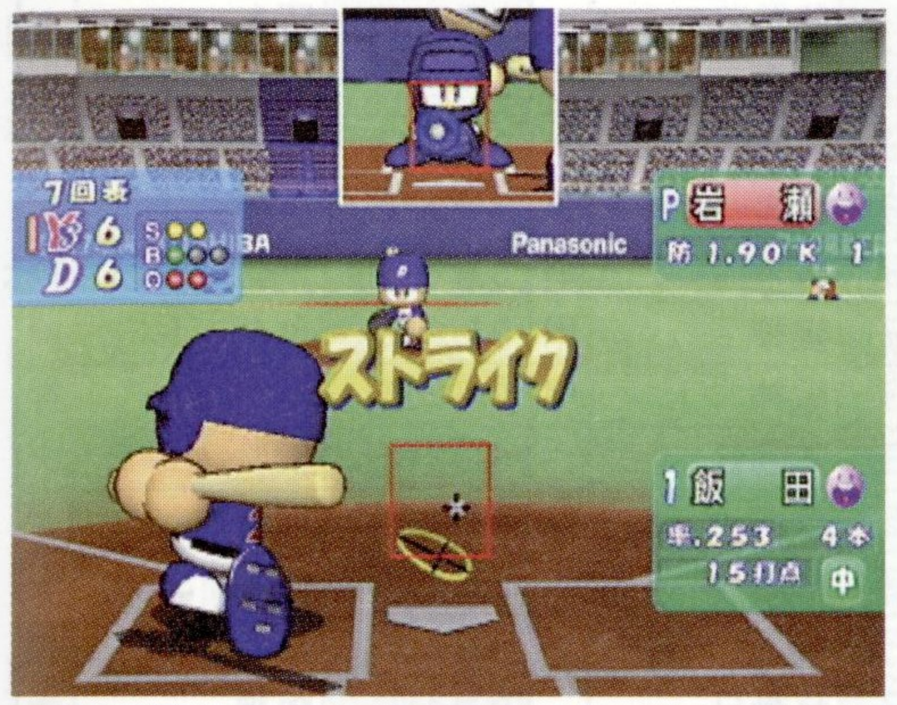
●最多得点 14点 5月12日 対広島
14－7で勝利。関川が4安打3打点、李が3安打2打点の猛打賞。井上が2安打3打点を記録。

●最多失点 16点 6月21日 対巨人
3－16で敗戦。先発の野口が4回0/3で5四死球、6失点の大乱調。正津が2点、小池が1点、佐野が7点を失った。

●最多併殺打 3回 8月12日 対阪神
6－4で勝利。5回に立浪が二ゴロ併殺。6回に鈴木(郁)が投ゴロ併殺。8回に渡辺が二ゴロ併殺。

投手起用法

中日の投手起用法は初期設定のままで問題はない。あえて変更するとしたら中継ぎ陣。岩瀬と落合が「接戦リード」になっているが、岩瀬は「接戦リード」のままにして、落合は「リード時」に変更してもいいだろう。そうすれば、岩瀬からギャラードへの勝利の方程式が確立する。



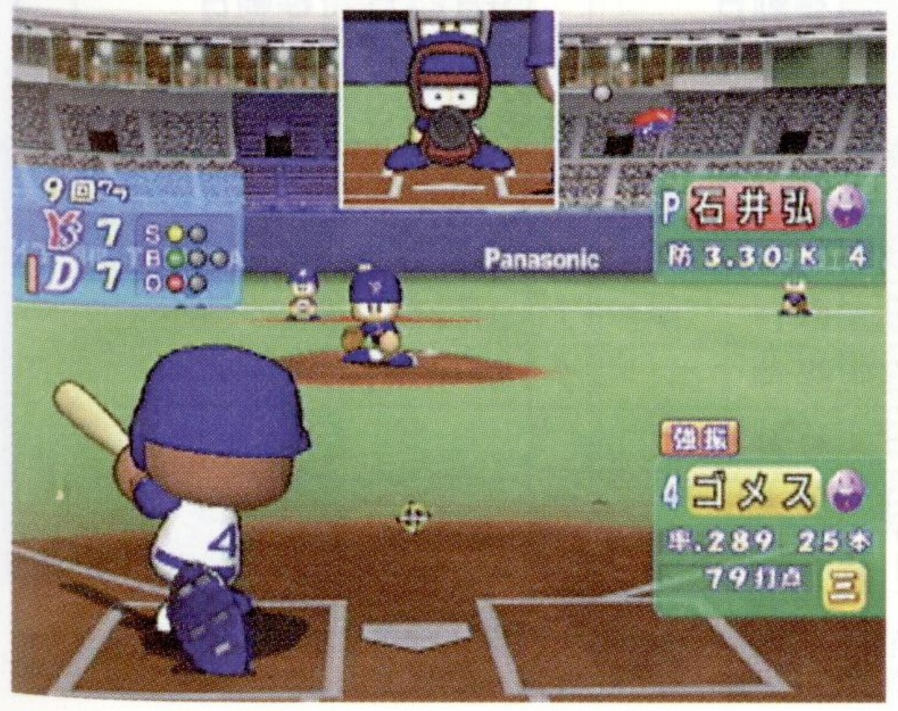
岩瀬は前半戦でチームNo.1の40試合に登板し、6勝2敗の成績を残した

初期設定

起用	選手名	設定
先発	山本昌	スタミナ限界
	バンチ	完投
	野口	完投
	川上	スタミナ限界
	武田	勝利投手
	前田(幸)	勝利投手
先発・中継ぎ	遠藤	おまかせ
中継ぎ	岩瀬	接戦リード
	落合	接戦リード
	正津	ビハインドでも
	井本	おまかせ
抑え	ギャラード	セーブ(終)

野手起用法

中日の基本オーダーと野手設定は右の通り。いろいろなオーダーが組めるので、打順固定選手はこのまま誰も設定しないでもいいが、パワーNo.1のゴメスは4番に固定しておいてもいいだろう。野手起用法では、まずは、代打要員としてパワーが100を超えている山﨑(武)と大豊を設定し、もう一枚渡辺を設定してもいい。次に、チームNo.1の守備力B(13)を誇るテルを守備要員に設定し、走力C(11)で守備力B(12)の波留は、守備要員と代走要員を設定しておこう。



シーズン途中に戻ってきたゴメスは前半戦49試合に出場し、6本塁打30打点

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	関川	中		
2	井端	遊	二 外	
3	福留	三	遊	途中
4	ゴメス	一	三	
5	立浪	二	三	
6	ティモンズ	左	一	
7	井上	右		
8	中村	捕		
9	投手	投		
控	鈴木(郁)	捕		代走
控	山﨑(武)	一		途中
控	大豊	一	外	
控	渡辺	三	一 二	代打
控	テル	遊		
控	荒木	外	一	代走 守備
控	大西	外		代走 守備
控	波留	外		

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

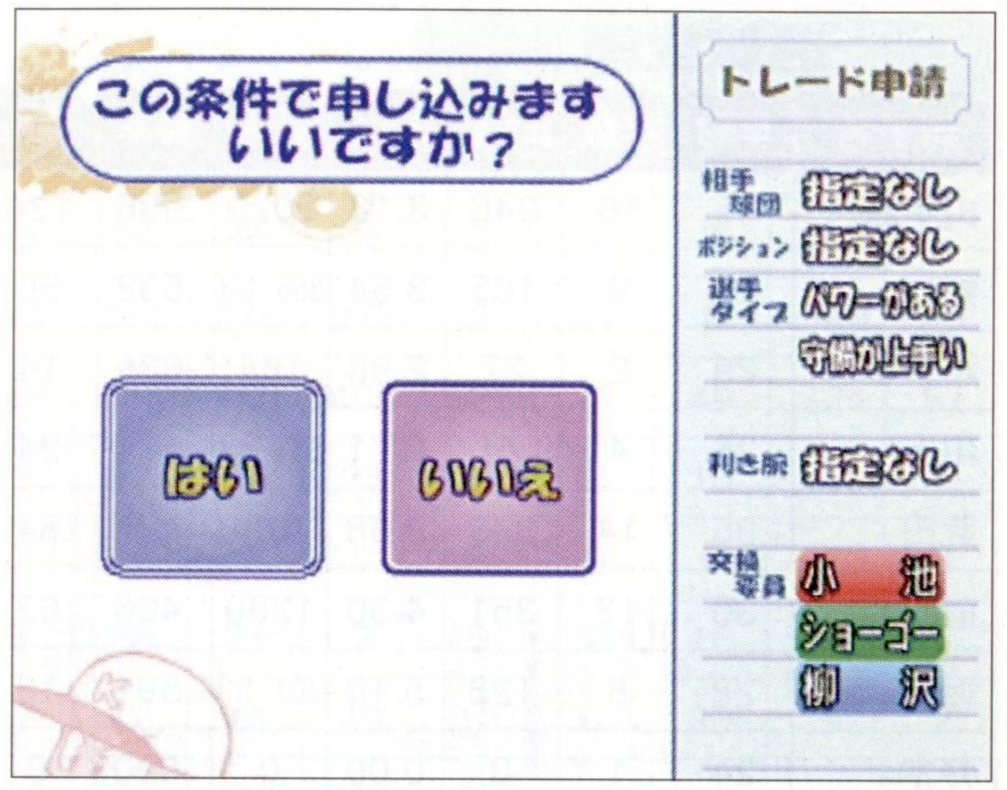
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	広島	ナ	5月15日	横浜	横	6月30日	横浜	横	8月15日	巨人	ナ
3月31日	広島	ナ	5月16日	横浜	横	7月1日	横浜	横	8月16日	巨人	ナ
4月1日	広島	ナ	5月17日	横浜	横	7月2日	移動日		8月17日	ヤクルト	ナ
4月2日	移動日		5月18日	移動日		7月3日	阪神	ナ	8月18日	ヤクルト	ナ
4月3日	横浜	横	5月19日	広島	佐	7月4日	阪神	ナ	8月19日	ヤクルト	ナ
4月4日	横浜	横	5月20日	広島	佐	7月5日	阪神	ナ	8月20日	移動日	
4月5日	横浜	横	5月21日	移動日		7月6日	ヤクルト	神	8月21日	広島	広
4月6日	ヤクルト	神	5月22日	阪神	富	7月7日	ヤクルト	神	8月22日	広島	広
4月7日	ヤクルト	神	5月23日	阪神	金	7月8日	ヤクルト	神	8月23日	広島	広
4月8日	ヤクルト	神	5月24日	阪神	金	7月9日	移動日		8月24日	巨人	ド
4月9日	移動日		5月25日	移動日		7月10日	広島	ナ	8月25日	巨人	ド
4月10日	巨人	ナ	5月26日	広島	ナ	7月11日	広島	ナ	8月26日	巨人	ド
4月11日	巨人	ナ	5月27日	広島	ナ	7月12日	広島	ナ	8月27日	移動日	
4月12日	巨人	ナ	5月28日	移動日		7月13日	阪神	甲	8月28日	ヤクルト	神
4月13日	阪神	ナ	5月29日	横浜	ナ	7月14日	阪神	甲	8月29日	ヤクルト	神
4月14日	阪神	ナ	5月30日	横浜	ナ	7月15日	阪神	甲	8月30日	ヤクルト	神
4月15日	阪神	ナ	5月31日	横浜	ナ	7月16日	移動日		8月31日	横浜	ナ
4月16日	移動日		6月1日	移動日		7月17日	横浜	岐	9月1日	横浜	ナ
4月17日	広島	広	6月2日	ヤクルト	マ	7月18日	横浜	ナ	9月2日	横浜	ナ
4月18日	広島	広	6月3日	ヤクルト	マ	7月19日	横浜	ナ	9月3日	移動日	
4月19日	広島	山	6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	阪神	ナ
4月20日	阪神	甲	6月5日	巨人	ド	7月21日	移動日		9月5日	阪神	ナ
4月21日	阪神	甲	6月6日	巨人	ド	7月22日	移動日		9月6日	移動日	
4月22日	阪神	甲	6月7日	巨人	ド	7月23日	移動日		9月7日	横浜	静
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	横浜	横
4月24日	ヤクルト	ナ	6月9日	横浜	ナ	7月25日	移動日		9月9日	横浜	横
4月25日	ヤクルト	ナ	6月10日	横浜	ナ	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	ヤクルト	ナ	6月11日	移動日		7月27日	広島	ナ	9月11日	広島	ナ
4月27日	移動日		6月12日	阪神	倉	7月28日	広島	ナ	9月12日	広島	ナ
4月28日	横浜	浜	6月13日	阪神	大	7月29日	広島	ナ	9月13日	広島	ナ
4月29日	横浜	ナ	6月14日	阪神	大	7月30日	移動日		9月14日	移動日	
4月30日	横浜	ナ	6月15日	巨人	ナ	7月31日	移動日		9月15日	巨人	ナ
5月1日	巨人	ド	6月16日	巨人	ナ	8月1日	巨人	ド	9月16日	巨人	ナ
5月2日	巨人	ド	6月17日	巨人	ナ	8月2日	巨人	ド	9月17日	移動日	
5月3日	巨人	ド	6月18日	移動日		8月3日	ヤクルト	神	9月18日	広島	広
5月4日	阪神	甲	6月19日	ヤクルト	岐	8月4日	ヤクルト	神	9月19日	広島	広
5月5日	阪神	甲	6月20日	ヤクルト	井	8月5日	ヤクルト	神	9月20日	広島	広
5月6日	阪神	甲	6月21日	移動日		8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	広島	広	8月7日	横浜	札	9月22日	阪神	甲
5月8日	ヤクルト	ナ	6月23日	広島	広	8月8日	横浜	札	9月23日	阪神	甲
5月9日	ヤクルト	ナ	6月24日	広島	広	8月9日	移動日		9月24日	移動日	
5月10日	ヤクルト	ナ	6月25日	移動日		8月10日	阪神	ナ	9月25日	ヤクルト	ナ
5月11日	巨人	ナ	6月26日	巨人	札	8月11日	阪神	ナ	9月26日	ヤクルト	ナ
5月12日	巨人	ナ	6月27日	巨人	札	8月12日	阪神	ナ	9月27日	ヤクルト	ナ
5月13日	巨人	ナ	6月28日	巨人	札	8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	横浜	横	8月14日	巨人	ナ			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

中日の弱点は野手陣の走力で、平均値は12球団中10位。しかし、走力の高い選手も多いので、戦力補強では足の速い選手よりも、打撃力の高い選手を狙っていくのがオススメだ。「パワーがある」だけを指定して、全球団の選手を狙っていこう。投手力は万全なので、トレード用の交換要員としては、二軍にいる投手と野手をひとりずつ選んで複数トレードに臨んでもおもしろい。守備位置は、一塁手や三塁手だと起用法に困るので、外野手がベスト。うまくいけば、広島の緒方や福岡ダイエーの柴原など、レギュラークラスの大物を取れるときもある。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、同じようにパワーの高い外野手を狙うか、走力が高く「盗塁○」を持っている選手を狙うのがいいだろう。逆に、投手王国を万全とするために、決め球を持った中継ぎ投手を狙ってみるのもいい。



二軍選手を交換要員としてトレードを成立させ、守備力とパワーの高い外野手を獲得すれば、戦いはより楽になる

能力アップとコーチ

中日のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、OBから稲尾か平松を採用するか、武田の能力が落ちてしまっていたら引退させてコーチに就任させてもいいだろう。打撃コーチは、立浪の転身後の能力が高いが、戦力的には引退させられないので、このままでもいいし、OBの掛布や衣笠に交代させてもいいだろう。守備走塁コーチは、中日では走力が欠点のひとつなので、OBの福本や屋鋪を起用して走塁指導に力を入れていくのがオススメだ。ファームの練習指示では、1年目は打撃練習を中心にして、2年目からは守備走塁コーチを走塁指導が高いコーチに交代させ、走塁練習をメインにして指示を出していこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 水谷	C	G	G	G	70%
投手コーチ 山田	G	B	G	F	70%
守備走塁コーチ 高代	D	G	D	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



守備走塁コーチとしては、守備の指導力も高い屋鋪がオススメだ。交代させて、大幅な走力アップを狙っていこう

通算成績とコーチ転身データ

中日の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は今中と川崎の100勝、野手は大豊の300号本塁打と、3年間をフルに使うことになるが、立浪の2000本安打を狙ってみよう。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
山本昌	35	16	346	3.18	2029	.596	134	91	4	340	23	68	1424	568	788	716
野口	26	9	165	3.54	856 1/3	.538	50	43	2	159	8	23	630	373	377	337
バンチ	29	2	27	2.98	184	.636	14	8	0	27	1	2	168	80	67	61
川上	25	4	74	3.71	383 2/3	.571	24	18	1	69	4	7	250	119	164	158
武田	35	14	335	3.88	1442 1/3	.477	84	92	31	323	13	38	956	477	683	622
前田(幸)	30	13	351	4.30	1230	.406	63	92	5	319	4	35	942	498	636	588
遠藤	28	8	128	5.10	201 1/3	.591	13	9	4	128	1	1	181	134	120	114
井本	24	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
正津	28	4	134	3.28	175 2/3	.800	16	4	0	134	0	1	131	70	70	64
落合	31	10	244	3.56	447	.390	23	36	11	242	2	5	271	109	204	177
岩瀬	26	3	123	1.75	154 2/3	.741	20	7	2	123	0	0	138	53	36	30
ギャラード	30	2	51	2.68	47	.333	1	2	35	51	0	0	52	14	14	14
川崎	30	13	300	3.63	1409	.524	88	80	2	234	15	64	871	505	617	569
小池	32	9	173	4.26	807	.528	47	42	2	170	4	13	599	426	408	382
今中	30	13	231	3.15	1384 1/3	.569	91	69	5	226	16	74	1128	415	535	485
小山	22	5	32	5.43	56 1/3	.333	2	4	0	32	0	0	44	44	36	34
紀藤	35	15	398	3.98	1215 2/3	.542	65	55	15	380	8	28	978	429	568	537
中山	33	16	428	3.82	954 1/3	.418	51	71	62	419	6	10	666	362	444	405

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
山本昌	G	C	G	E	80%
野口	G	B	G	D	80%
バンチ	G	D	G	D	50%
川上	G	E	G	D	60%
武田	G	C	G	E	80%
前田(幸)	G	D	G	D	80%
遠藤	G	F	G	C	80%
井本	G	F	G	D	60%
正津	G	E	G	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
落合	G	D	G	D	80%
岩瀬	G	C	G	D	80%
ギャラード	G	C	G	C	50%
川崎	G	D	G	D	80%
小池	G	E	G	D	80%
今中	G	E	G	D	80%
小山	G	F	G	D	30%
紀藤	G	E	G	E	80%
中山	G	D	G	D	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
中村	34	15	1524	.244	4589	1118	118	506	411	862	496	94	21	25	.312	51
鈴木(郁)	25	4	82	.246	126	31	1	17	18	28	7	3	2	3	.279	3
山﨑(武)	32	13	891	.275	2687	739	158	473	354	597	354	4	20	7	.359	26
大豊	37	13	1259	.268	3980	1067	270	704	531	1007	543	20	25	15	.354	51
立浪	31	14	1526	.285	5672	1617	114	585	858	638	802	84	29	113	.369	101
福留	23	3	229	.272	777	211	29	94	126	200	103	10	4	12	.353	33
渡辺	30	6	198	.280	250	70	1	38	24	46	35	5	1	2	.362	2
ゴメス	34	5	506	.294	1817	535	118	345	284	276	278	2	21	8	.388	49
テル	31	10	1067	.258	3075	792	5	146	324	452	406	222	15	49	.324	87
井端	25	4	110	.296	291	86	3	18	37	30	25	12	2	10	.338	7
ティモンズ	30	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
荒木	23	6	126	.183	82	15	0	5	26	21	2	5	2	16	.191	1
大西	29	7	253	.242	190	46	3	17	62	44	19	10	0	30	.297	2
関川	31	11	952	.291	2916	850	20	257	361	497	321	59	25	67	.355	26
井上	29	12	431	.278	1275	355	32	151	124	293	117	3	8	3	.338	8
波留	30	8	690	.291	2595	755	43	227	400	381	227	69	9	72	.340	19
柳沢	29	8	83	.201	139	28	0	0	5	26	10	6	0	1	.245	2
神野	30	9	279	.235	565	133	10	61	62	150	69	22	2	18	.308	17
アンロー	30	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
森野	22	5	41	.149	67	10	3	7	5	17	0	0	1	0	.149	6
筒井	26	5	104	.211	180	38	0	8	10	39	18	5	1	0	.276	3
ショーゴー	21	4	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
中村	D	G	G	B	80%
鈴木(郁)	F	G	F	E	60%
山﨑(武)	C	G	G	E	80%
大豊	D	G	G	E	80%
立浪	B	G	E	B	80%
福留	D	G	E	D	30%
渡辺	E	G	G	E	80%
ゴメス	C	G	G	D	50%
テル	E	G	F	C	80%
井端	D	G	E	D	60%
ティモンズ	F	G	G	F	50%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
荒木	F	G	F	D	30%
大西	F	G	E	C	80%
関川	D	G	D	B	80%
井上	C	G	F	B	80%
波留	E	G	E	B	80%
柳沢	G	G	G	C	80%
神野	E	G	F	D	80%
アンロー	E	G	G	D	50%
森野	F	G	G	C	30%
筒井	F	G	G	D	80%
ショーゴー	E	G	G	C	30%

YOKOHAMA BayStars REACH FOR THE STARS

YOKOHAMA BAYSTARS

横浜ベイスターズ

ふたりの100勝投手

TEAM DATA

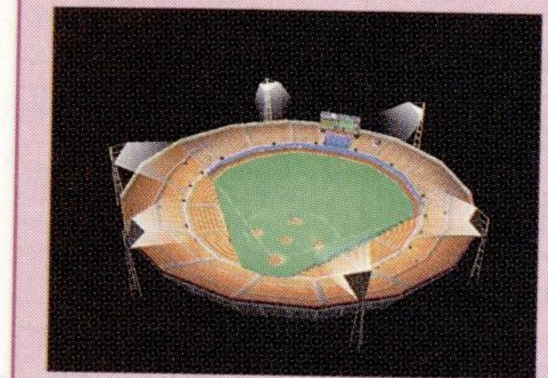
設　立：1949年

通算成績：2933勝3520敗224分け

優勝回数：2回(日本一2回)

HOME GROUND

横浜スタジアム



人工芝

両翼………94.2m

センター…117.7m

フェンス……5.0m

一軍コーチングスタッフ

監督	森祇晶
ヘッドコーチ	黒江透修
打撃コーチ	高木由一
投手コーチ	遠藤一彦
守備走塁コーチ	高木豊
守備走塁コーチ	青山道雄
バッテリーコーチ	秋元宏作
バッテリーコーチ補佐	片平保彦
ストレングス&コンディショニングコーチ	ジョン・ターニー

横浜の二軍監督は、中日と西鉄(太平洋・クラウン)で活躍した日野茂。コーチ陣は、打撃コーチに田代富雄、バッテリーコーチに中日で活躍した中尾孝義など7人。

前半戦は投打がかみ合わず、下位に低迷していた横浜。しかし、前半戦も終るかという7月15日。不調だった野村が強打のヤクルト打線を相手に323日ぶりの白星を1401日ぶりの完封勝利で飾る。そして、そこから怒涛の進撃が始まった。オールスター戦を挟んで9連勝を成し遂げ一気に借金を返し、上位に進出。首位を走るヤクルトのマジック対象チームになったこともあった。投手陣では、復活した野村に加えて、特に小宮山と三浦が安定した力を発揮し、上位進出の原動力となった。また、小宮山と野村は通算100勝目をともに巨人戦でマークしている。一方の打撃陣では、開幕から4番に座った鈴木(尚)にようやく当たりが出てきて、3割を切っていた打率を猛打賞の連続で戻し、3度目の首位打者を狙える位置まで上げてきた。また、対巨人17回戦でサヨナラホームランを放った谷繁が、9連勝中に3戦連発を決めるなど、自己新となる15号本塁打を放っている。投打の主役たちが活躍し、名将森監督のもと、終盤戦でもうひと波乱起こせる態勢は整っているのだ。



中日との12回戦で10安打を打たれながらも完封勝利をあげた小宮山。9球団から完封勝利をあげているのは、現役投手では最多だ

チームの特徴

投手陣

投手陣は、コントロールの平均値が12球団No.2。三浦と小宮山のA(185)を筆頭に、B以上の選手が二軍も合わせると9人いる。欠点はスタミナの低さで、100を超えている選手は3人。つまり、一軍と二軍の入れ替えをまめに行い、継投策でしのぐのが横浜投手陣なのだ。

長所　コントロールのよさ

短所　スタミナの低さ



先発投手陣の軸として安定した力を見せる三浦は、前半戦で89回1/3を投げ、6勝をあげた

野手陣

野手陣の長所はミートカーソルで、平均値は12球団中3位。中根と金城のB(6)を筆頭に、レギュラー陣にミートカーソルが大きな選手が多い。欠点はパワー不足で、B以上は鈴木(尚)だけ。100以上の選手も4人しかいない。つまり打線をつないで点を取るのが横浜の戦法だ。

長所　ミートカーソルが大きい

短所　パワー不足

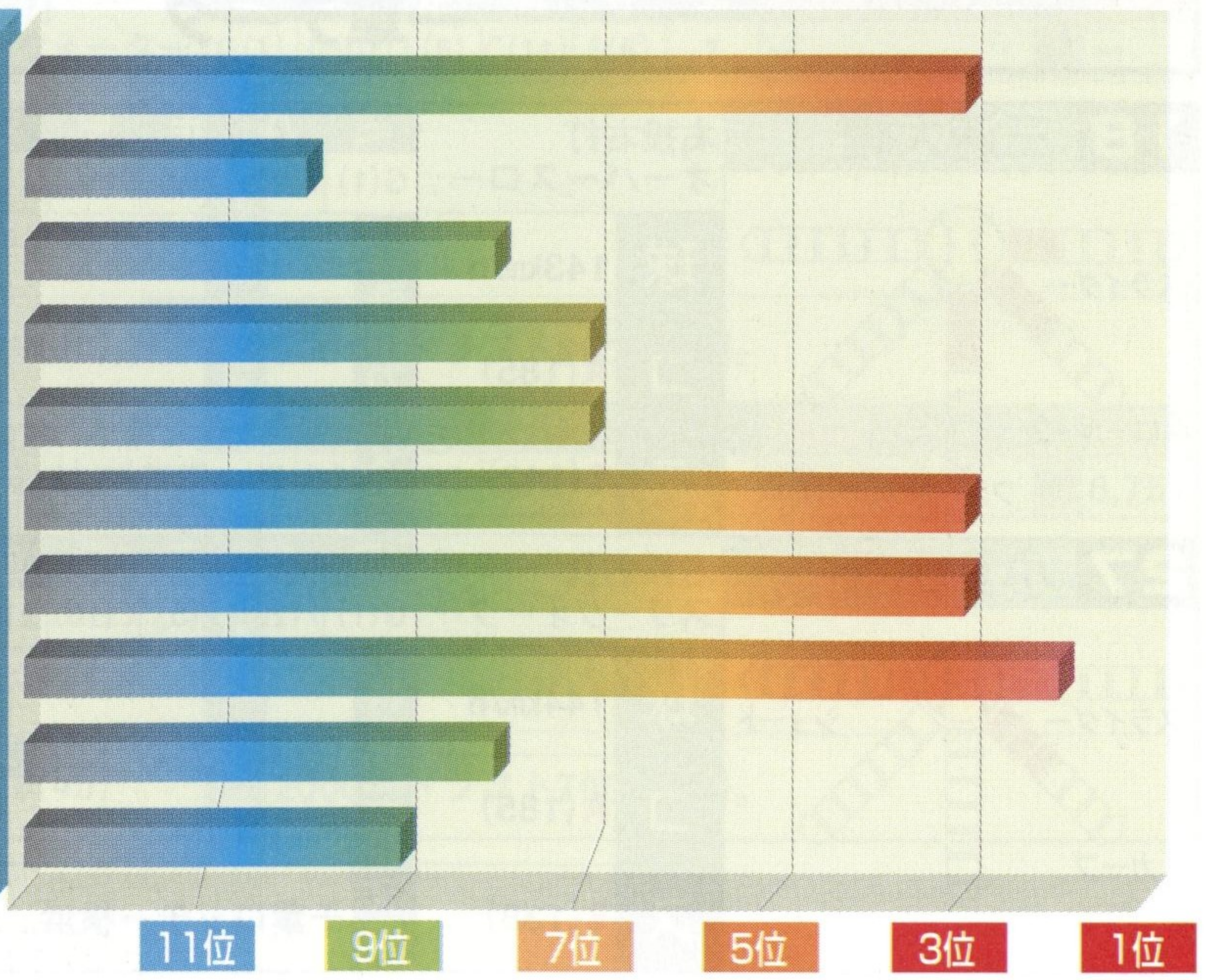


広島との10回戦。9回二死一、二塁から右翼席に逆転サヨナラアーチを放った鈴木(尚)

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.09
パワー	80.45
走力	8.27
肩力	8.36
守備力	7.95
弾道	2.55
球速	145.61
コントロール	150.28
スタミナ	68.78
総変化量	86



投手陣 継投策で駒不足を解消しろ

先発陣

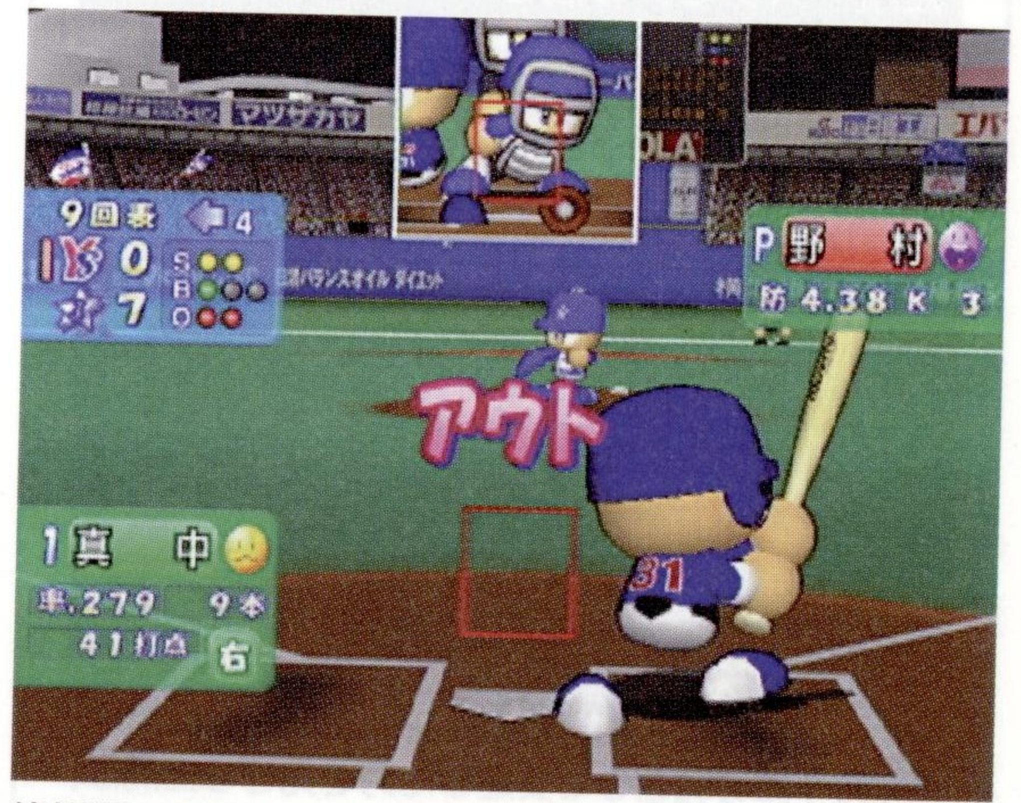
スタミナが100を超える選手は三浦、小宮山、川村の3人。先発候補としてはスタミナD(80)のバワーズが4人目で、5人目はスタミナがD(62)の福盛かD(61)の河原となる。先発陣の駒不足が問題なので、二軍の細見、野村、谷口といった選手を一軍に上げて、ローテーションの谷間や先発が崩れたときのロングリリーフとして起用していく。これが横浜の先発投手陣の起用法となる。

ローテーション	勝利の方程式
三浦	先発
小宮山	木塚
川村	斎藤
バワーズ	
河原	

5枚目は福盛でも問題はない。方程式は木塚から斎藤としたが、セットアッパーは横山や森中にしてもいいだろう。

中継ぎ・抑え陣

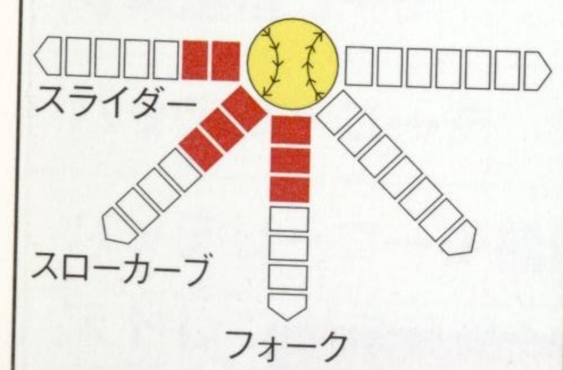
先発陣の駒不足を十分に補えるのが、横浜の中継ぎ・抑え陣だ。木塚、竹下、森中はマイナスの特殊能力もなく、3種類の変化球を投げられる。調子がよければ積極的にマウンドに送れる投手たちである。抑えの斎藤は、149km/hの速球とレベル4のHスライダーを武器に持っていてスタミナもE(60)と高いので、基本は最終回だけだが、状況によっては8回から投入していこう。



絶好調のヤクルトを相手に8安打を浴びながらも、1年ぶりの白星、1401日ぶりの完封勝利を飾った野村

一軍データ

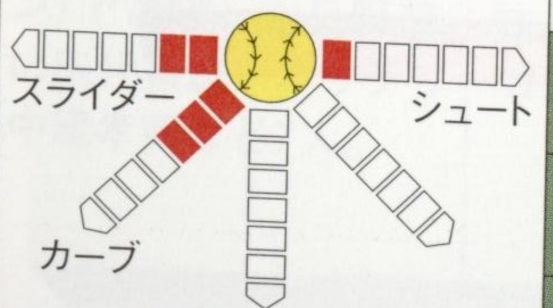
18 三浦大輔



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(7)	7	11勝6敗0S	防 3.22

球	143km/h	特殊能力	ピンチ○
コ	A(185)		
ス	B(142)	メモ	(大洋→横浜)92年ドラフト6位で入団。

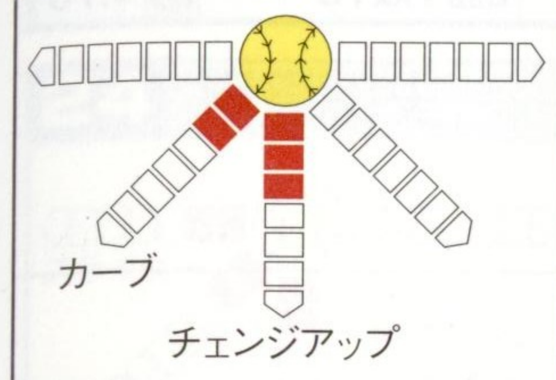
27 小宮山悟



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	F(5)	C(10)	E(6)	6	8勝11敗0S	防 3.96

球	144km/h	特殊能力	クイック○ 打球反応○ 人気
コ	A(185)		
ス	B(138)	メモ	千葉ロッテ→横浜。2000年に移籍。

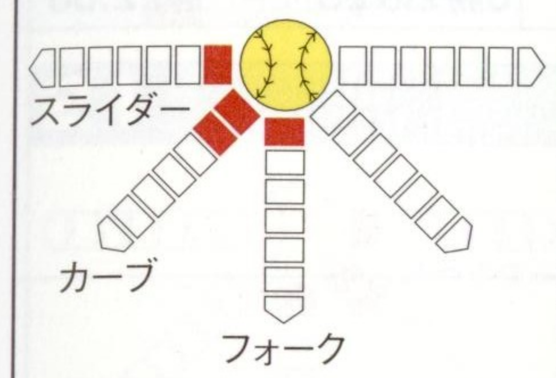
16 川村丈夫



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(9)	9	7勝12敗0S	防 5.06

球	143km/h	特殊能力	ノビ○ バント○ 人気
コ	B(167)		
ス	C(110)	メモ	97年ドラフト1位で入団。

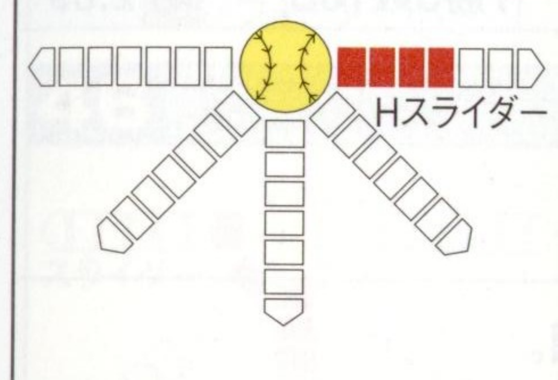
44 バワーズ



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	E(6)	7	―	防 ―

球	146km/h	特殊能力	
コ	D(120)		
ス	D(80)	メモ	2001年に米3Aのスクラントンより移籍。

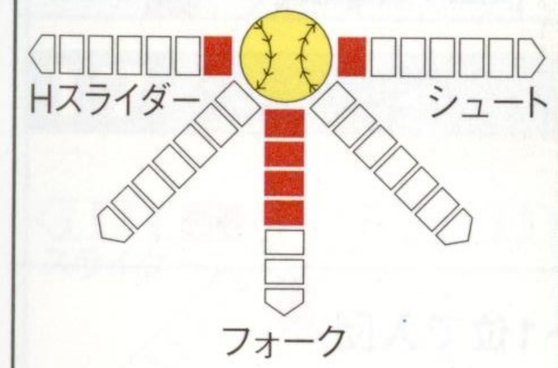
15 河原隆一



左投左打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	D(8)	C(10)	E(7)	6	2勝2敗2S	防 3.47

球	145km/h	特殊能力	
コ	D(123)		
ス	D(61)	メモ	94年ドラフト1位で入団。

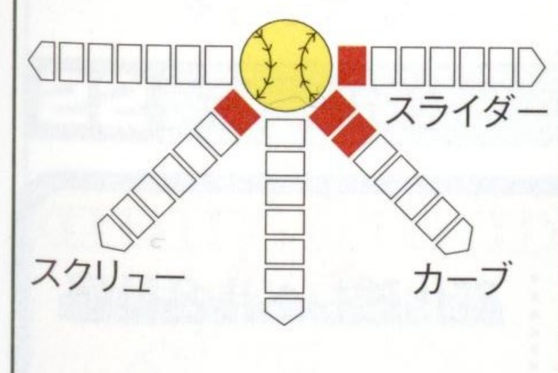
37 福盛和男



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(30)	E(7)	C(10)	E(6)	6	6勝6敗10S	防 3.58

球	145km/h	特殊能力	
コ	D(130)		
ス	D(62)	メモ	95年ドラフト3位で入団。

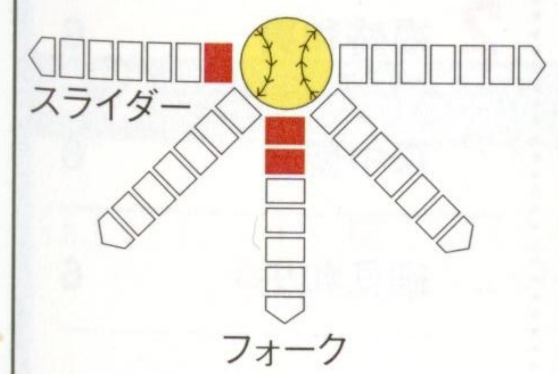
54 竹下慎太郎



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	7	―	防 ―

球	147km/h	特殊能力	
コ	D(134)		
ス	E(40)	メモ	2001年ドラフト8位で入団。

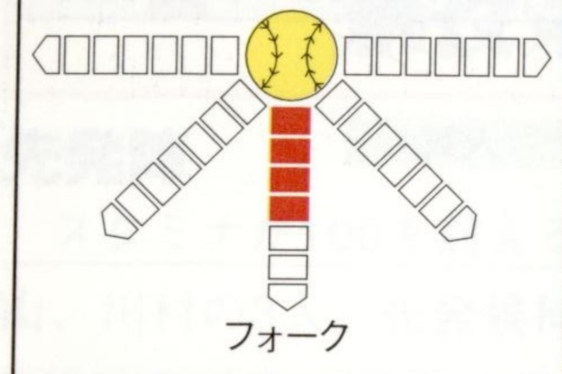
52 中野渡進



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	E(6)	7	0勝0敗0S	防 6.75

球	144km/h	特殊能力	
コ	C(140)		
ス	E(45)	メモ	2000年ドラフト7位で入団。

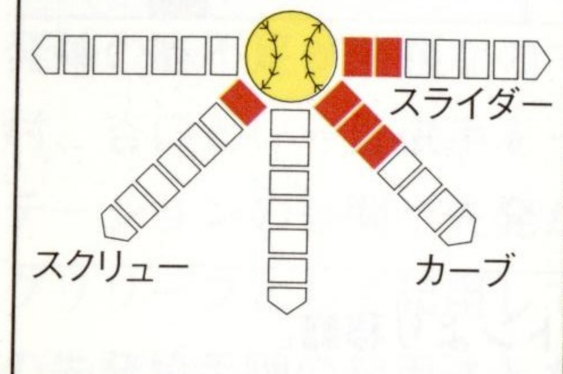
43 横山道哉



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	7	2勝1敗1S	防 4.78

球	148km/h	特殊能力	逃げ球
コ	D(123)		
ス	E(36)	メモ	96年ドラフト3位で入団。

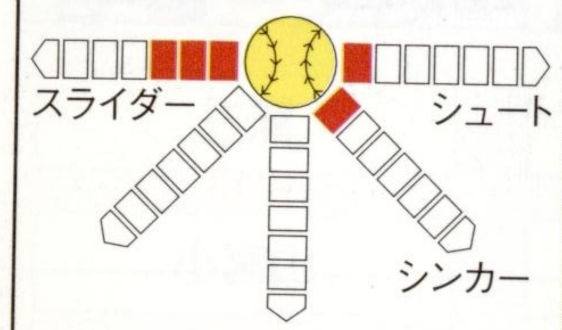
14 森中聖雄



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(6)	6	6勝2敗2S	防 2.38

球	144km/h	特殊能力	ピンチ○ 回復○
コ	B(158)		
ス	E(38)	メモ	97年ドラフト2位で入団。

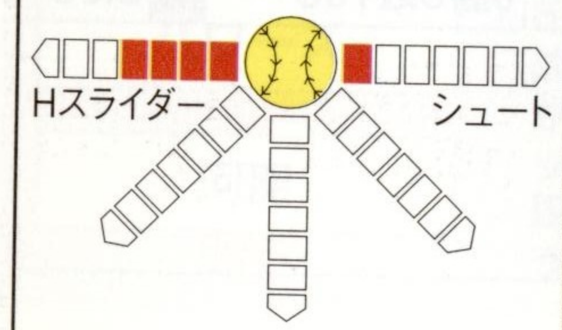
20 木塚敦志



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	7勝3敗18S	防 2.89

球	146km/h	特殊能力	
コ	B(171)		
ス	E(40)	メモ	2000年ドラフト2位で入団。

11 斎藤隆



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(7)	C(11)	E(7)	8	6勝10敗0S	防 5.52

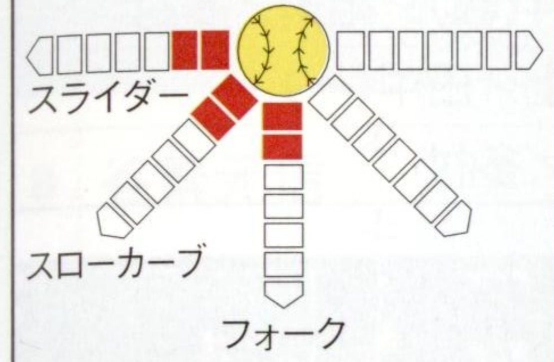
球	149km/h	特殊能力	人気
コ	B(175)		
ス	E(60)	メモ	(大洋→横浜)92年ドラフト1位で入団。

各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	矢野英司	151km/h	1	三浦大輔	185	1	三浦大輔	142	1	三浦大輔	8
2	神田大介	150km/h		小宮山悟	185	2	小宮山悟	138	2	福盛和男	6
3	斎藤隆	149km/h	3	斎藤隆	175	3	川村丈夫	110		森中聖雄	6
4	横山道哉	148km/h		矢野英司	175	4	細見和史	97		細見和史	6
5	竹下慎太郎	147km/h		神田大介	175	5	バワーズ	80		小宮山悟	6

二軍データ

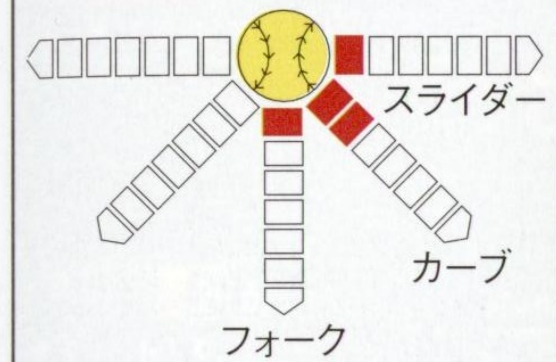
24 細見和史



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(6)	7	5勝3敗0S	防 3.34

球	145km/h	特殊能力	
コ	C(144)		
ス	C(97)	メモ	96年ドラフト1位で入団。

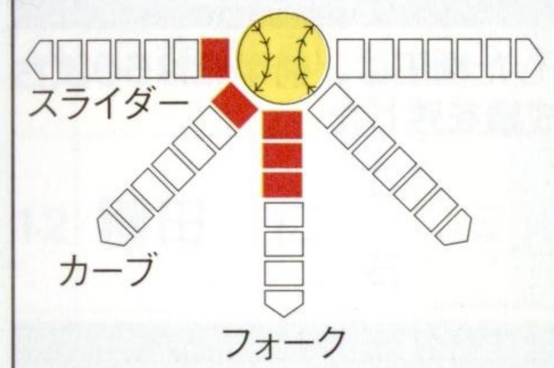
21 野村弘樹



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	E(7)	8	2勝8敗0S	防 4.38

球	141km/h	特殊能力	
コ	B(165)		
ス	D(68)	メモ	(大洋→横浜)88年ドラフト3位で入団。

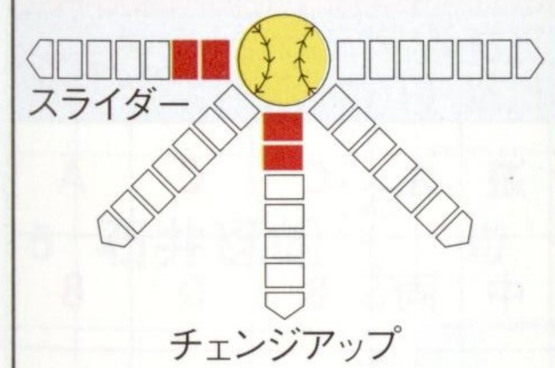
46 谷口邦幸



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(6)	8	ー	防 ー

球	144km/h	特殊能力	
コ	E(110)		
ス	D(61)	メモ	98年ドラフト1位で入団。

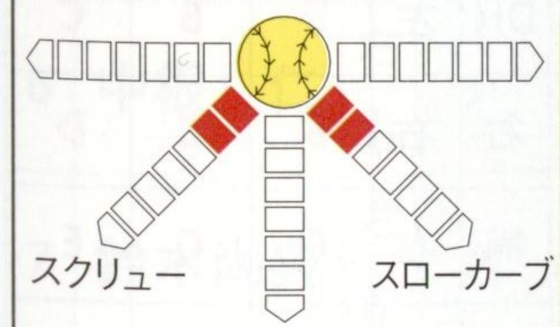
17 矢野英司



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(25)	D(8)	B(12)	F(5)	7	1勝0敗0S	防 0.96

球	151km/h	特殊能力	速球中心
コ	B(175)		
ス	E(60)	メモ	99年ドラフト2位で入団。

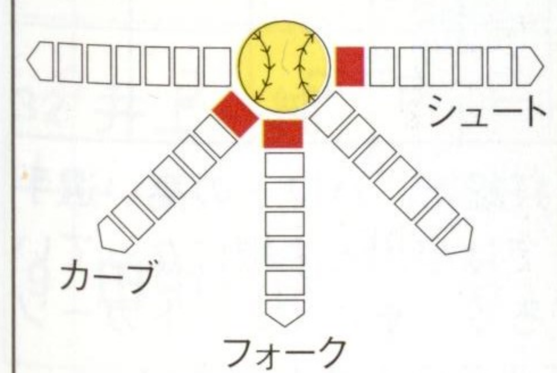
22 吉見祐治



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	E(7)	6	ー	防 ー

球	146km/h	特殊能力	
コ	D(125)		
ス	E(50)	メモ	2001年ドラフト2位で入団。

47 神田大介



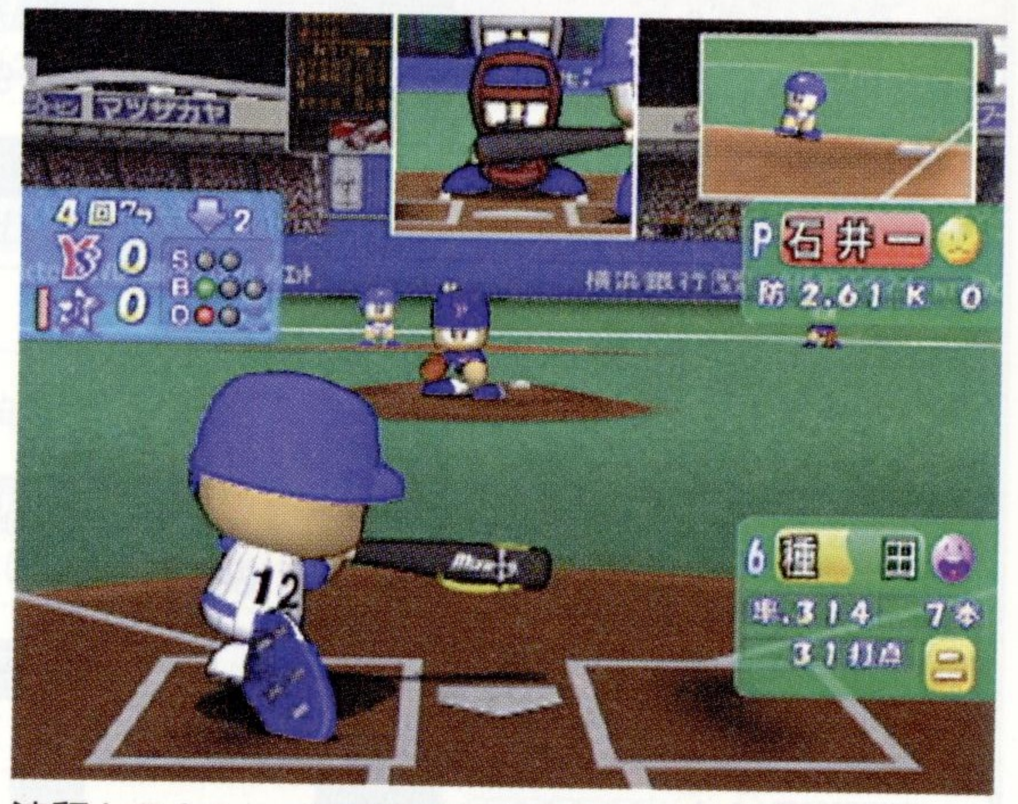
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	7	2勝0敗0S	防 1.01

球	150km/h	特殊能力	
コ	B(175)		
ス	E(50)	メモ	97年ドラフト5位で入団。

野手陣 3人の「代打男」

昨季の首位打者の金城に加え、中根、石井(琢)、種田、鈴木(尚)など、ミートカーソルの大きな選手が揃っているのが横浜の特徴だ。しかも「代打男」が相川、石井(義)、種田と3人いるのもおもしろい。欠点のパワー不足から一発攻勢は望めないが、連打で打ち勝つのが横浜なのだ。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打は「代打男」を持つ3人で、パワーやほかの特殊能力から種田、石井(義)、相川の順。ほかにも「初球○」を持ちパワーC(99)の多村も起用できる。代走は走力C(11)の万永、C(10)の井上と田中(一)。守備要員としては、内野手が守備力D(9)の石井(義)で、外野手は同じくD(9)の多村となる。

代打	種田／石井(義)／相川／多村
代走	万永／井上／田中(一)
守備要員	石井(義)／多村



波留とのトレードで移籍した種田は、前半戦は60試合に出場し、打率.260の成績を残した

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	石井(琢)	遊	左	C	C	A
2	金城	中	両	B	D	B
3	小川	三	右	E	D	E
4	鈴木(尚)	左	左	D	B	C
5	中根	右	右	B	C	D
6	谷繁	捕	右	E	C	E
7	佐伯	一	左	E	D	E
8	ドスター	二	右	G	C	D
9	P	投	―	―	―	―

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	石井(琢)	遊	左	C	C	A
2	金城	中	両	B	D	B
3	小川	三	右	E	D	E
4	鈴木(尚)	DH	左	D	B	C
5	中根	右	右	B	C	D
6	谷繁	捕	右	E	C	E
7	多村	左	右	E	C	D
8	ズーバー	一	左	E	D	E
9	ドスター	二	右	G	C	D

4番を鈴木(尚)で固定する以外は、いろいろなオーダーが組めるのが横浜打線だ。パワーの高い選手が少ないので、3番と5番に誰を据えるかが問題となってくる。基本オーダーでは小川と中根になっているが、1番を金城にして3番に石井(琢)、2番に小川を入れてみるのもいいだろう。また、ミートカーソルがG(1)と小さいドスターをはずして代わりに種田を入れ、上位を打たせてみるのもおもしろい。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
8	谷繁元信	右・右	捕	E 3	C 97	E 7	C 11	C 11	10	3	対左投手○ ブロック○
59	相川亮二	右・右	捕	E 3	D 80	E 6	D 9	D 8	8	2	代打男
49	ズーバー	左・左	一	E 3	D 80	E 6	E 7	E 7	8	3	
10	佐伯貴弘	左・左	一 外	E 3	D 88	E 7	C 10	E 6	9	3	体当り 人気 強振多用
4	ドスター	右・右	二 三 遊	G 1	C 100	D 8	D 9	C 10	8	2	
0	万永貴司	右・右	二 三 遊	F 2	E 70	C 11	E 7	D 8	7	1	サブポジ○ 慎重打法
12	種田　仁	右・右	二 三 外	C 5	C 96	D 8	D 8	D 8	8	2	逆境○ 代打男
23	小川博文	右・右	三 二	E 3	D 85	E 7	D 8	D 9	8	3	対左投手○ 初球○ サブポジ○ 代打要員
53	石井義人	右・左	三 二	D 4	D 80	D 8	E 7	D 9	7	2	チャンス○ 代打男
5	石井琢朗	右・左	遊	C 5	C 105	A 15	B 13	A 14	7	3	チャンス○ 粘り男 満塁男 盗塁○ 内野安打 ヘッドスライディング 人気 慎重打法
2	金城龍彦	右・両	外 三	B 6	D 85	B 12	C 10	D 8	6	2	固め打ち バントO 内野安打 安定感
6	中根　仁	右・右	外	B 6	C 107	D 9	C 11	C 11	8	3	対左投手○
7	鈴木尚典	右・左	外	D 4	B 130	C 10	E 7	E 6	7	4	初球○ 走塁○ 人気
55	多村　仁	右・右	外	E 3	C 99	D 9	D 9	D 9	8	3	初球○ 代打要員
32	井上　純	左・左	外	E 3	F 53	C 10	D 8	E 7	8	2	
9	田中一徳	右・両	外	F 2	F 50	C 10	E 7	E 6	7	1	代走要員

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
57	鶴岡一成	右 右	捕	E 3	F 50	E 6	D 8	E 6	8	2	
58	宮内　洋	右 左	一	F 2	F 50	E 6	E 6	F 5	7	4	
31	大野貴洋	右 左	二	F 2	E 65	E 7	E 7	E 7	6	3	
45	福本　誠	右 右	遊 二	F 2	F 60	D 8	D 8	D 8	6	2	
25	内川聖一	右 右	遊	G 1	E 70	E 6	E 7	E 7	6	3	
3	古木克明	右 左	外 二	F 2	E 70	E 6	E 7	F 5	5	3	

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	金城龍彦	6	1	鈴木尚典	130	1	石井琢朗	15	1	石井琢朗	13	1	石井琢朗	14
	中根仁	6	2	中根仁	107	2	金城龍彦	12	2	谷繁元信	11	2	谷繁元信	11
3	種田仁	5	3	石井琢朗	105	3	万永貴司	11		中根仁	11		中根仁	11
	石井琢朗	5	4	ドスター	100	4	鈴木尚典	10	4	佐伯貴弘	10	4	ドスター	10
5	石井義人	4	5	多村仁	99		井上純	10		金城龍彦	10	5	小川博文	9
	鈴木尚典	4	6	谷繁元信	97		田中一徳	10	6	相川亮二	9		石井義人	9
7	谷繁元信	3	7	種田仁	96	7	中根仁	9		ドスター	9		多村仁	9
	相川亮二	3	8	佐伯貴弘	88		多村仁	9		多村仁	9	8	相川亮二	8
	ズーバー	3	9	小川博文	85	9	ドスター	8	9	種田仁	8		万永貴司	8
	佐伯貴弘 他4名	3		金城龍彦	85		種田仁 他2名	8		小川博文 他3名	8		種田仁 他2名	8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	谷繁元信	.251	44	9	(大洋→横浜)89年ドラフト1位で入団。
一軍	相川亮二	.219	7	0	95年ドラフト5位で入団。
一軍	ズーバー	—	—	—	2001年に米大リーグのヤンキースより移籍。
一軍	佐伯貴弘	.259	52	6	93年ドラフト2位で入団。
一軍	ドスター	—	—	—	2001年に米大リーグのフィリーズより移籍。
一軍	万永貴司	.100	2	0	94年ドラフト6位で入団。
一軍	種田　仁	.314	31	7	中日→横浜。2001年に移籍。
一軍	小川博文	.261	45	5	オリックス→横浜。2001年に移籍。
一軍	石井義人	.328	6	1	97年ドラフト4位で入団。
一軍	石井琢朗	.302	50	10	(大洋→横浜)89年ドラフト外で入団。
一軍	金城龍彦	.346	36	3	99年ドラフト5位で入団。
一軍	中根　仁	.325	61	11	近鉄→横浜。98年に移籍。
一軍	鈴木尚典	.297	89	20	(大洋→横浜)91年ドラフト4位で入団。
一軍	多村　仁	.257	29	7	95年ドラフト4位で入団。
一軍	井上　純	.242	4	0	(大洋→横浜)89年ドラフト3位で入団。
一軍	田中一徳	.167	0	0	2000年ドラフト1位で入団。
二軍	鶴岡一成	.333	0	0	96年ドラフト5位で入団。
二軍	宮内　洋	.111	0	0	98年ドラフト5位で入団。
二軍	大野貴洋	—	—	—	97年ドラフト3位で入団。
二軍	福本　誠	—	—	—	99年ドラフト4位で入団。
二軍	内川聖一	—	—	—	2001年ドラフト1位で入団。
二軍	古木克明	—	—	—	99年ドラフト1位で入団。

COM采配

チーム方針

横浜のチーム方針の初期設定は右の通り。送りバント、盗塁、ヒットエンドランなど、足を使って攻める積極的な攻撃方法を採用する設定になっている。基本的にはこのままの設定が横浜らしいので問題ない。あえて変更するとしたら、スクイズも「普通」から「多い」に変更して、チャンスがあればいろいろな攻撃方法で点が取れるようにして戦わせてもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	普通
守備固め	普通
盗塁	多い
送りバント	多い
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	多い

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
10	**11**	**12**	13	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	19
20	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	26	**27**	28	29
30	**31**	**32**	33	34	35	36	**37**	38	39
40	41	42	**43**	**44**	**45**	**46**	**47**	48	**49**
50	51	**52**	**53**	**54**	**55**	56	**57**	**58**	**59**
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。1番は種田とのトレードで中日に移籍した波留が背負っていた番号、13番はヒゲ魔神こと五十嵐、19番はオリックスから移籍した杉本が背負っている背番号だ。

横浜ベイスターズの1ゲーム記録　2000年

●最多安打　19本　6月7日　対広島
16―9で勝利。谷繁が4安打、波留、ローズ、金城、佐伯が3安打の猛打賞を記録。

●最多本塁打　4本　8月10日　対巨人
12―11で勝利。1回に鈴木(尚)が8号、4回に多村が4号、6回にローズが17号、中根が6号を放った。両軍合わせて11発の打撃戦。

●最多得点　16点　6月7日　対広島
16―9で勝利。波留、ローズ、駒田、佐伯の4人がそれぞれ3打点を叩き出す。1イニング13点のプロ野球タイ記録を達成。

●最多失点　11点　6月14日　対巨人
0―11で敗戦。先発の小宮山が4回5四死球、6失点と大乱調。小桧山が3点、河原が2点を失った。

●最多併殺打　4回　5月28日　対広島
1―4で敗戦。2回に駒田が二ゴロ併殺。4回にローズが投ゴロ併殺。5回と9回に谷繁が二ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、抑え枠の斎藤が「セーブ狙い」になっているが、現実では、基本的には最終回限定なので「セーブ(終)」に変更するのがいいだろう。ほかでは、河原はスタミナがD(61)なので、中継ぎ枠から先発・中継ぎ枠に移動して、「ワンポイント」から「調子次第」に変更しておこう。



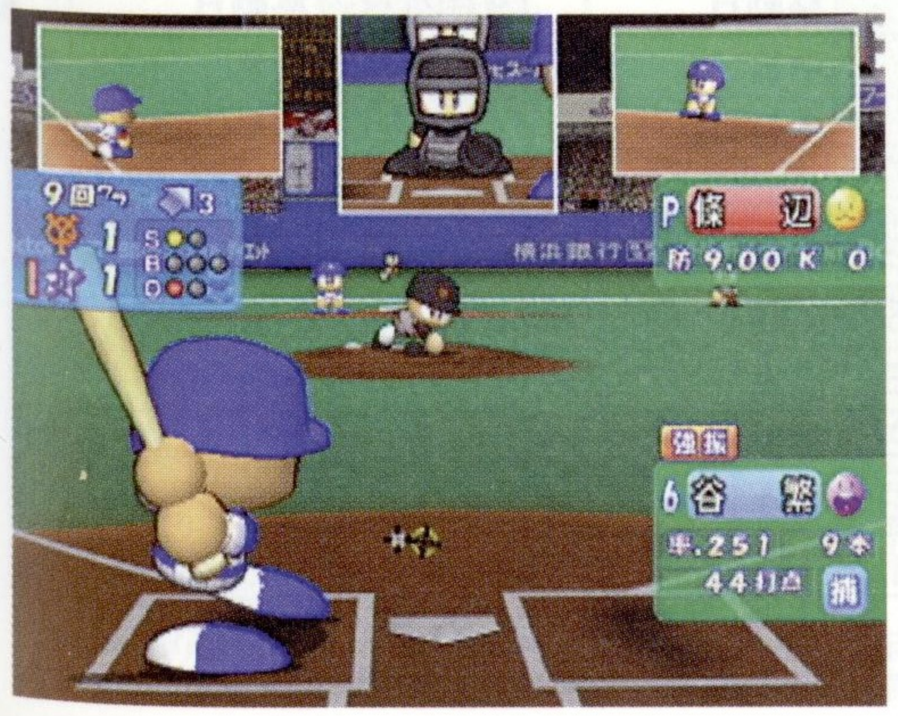
ヤクルトとの12回戦で、史上104人目の通算1000奪三振を達成した斎藤

初期設定

起用	選手名	設定
先発	三浦	完投
	小宮山	完投
	川村	スタミナ温存
	パワーズ	調子次第
	福盛	スタミナ温存
中継ぎ	竹下	おまかせ
	中野渡	おまかせ
	森中	リード時
	河原	ワンポイント
	横山	おまかせ
抑え	木塚	接戦リード
	斎藤	セーブ狙い

野手起用法

横浜の基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は4番の鈴木(尚)だけで、このままの設定でいいだろう。あえて固定するなら、6番になっている谷繁を8番に下げて固定しておくのもおもしろい。野手起用法は3人しか設定されていないが、まず「代打男」を持っている種田、相川、石井(義)の3人を代打要員に設定し、小川はスタメンで起用するなら設定をはずしておこう。万永と井上には代走要員を設定、石井(義)と多村には守備要員を設定しておこう。



巨人戦で、一死満塁から対巨人47年ぶりのサヨナラ満塁本塁打を放った谷繁

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	石井(琢)	遊		
2	金城	中	三	
3	小川	三	二	代打
4	鈴木(尚)	左		固定
5	中根	右		
6	谷繁	捕		
7	佐伯	一	外	
8	ドスター	二	三 遊	
9	投手	投		
控	相川	捕		
控	ズーバー	一		
控	万永	二	三 遊	
控	種田	二	三 外	
控	石井(義)	三	二	
控	多村	外		代打
控	井上	外		
控	田中(一)	外		代走

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

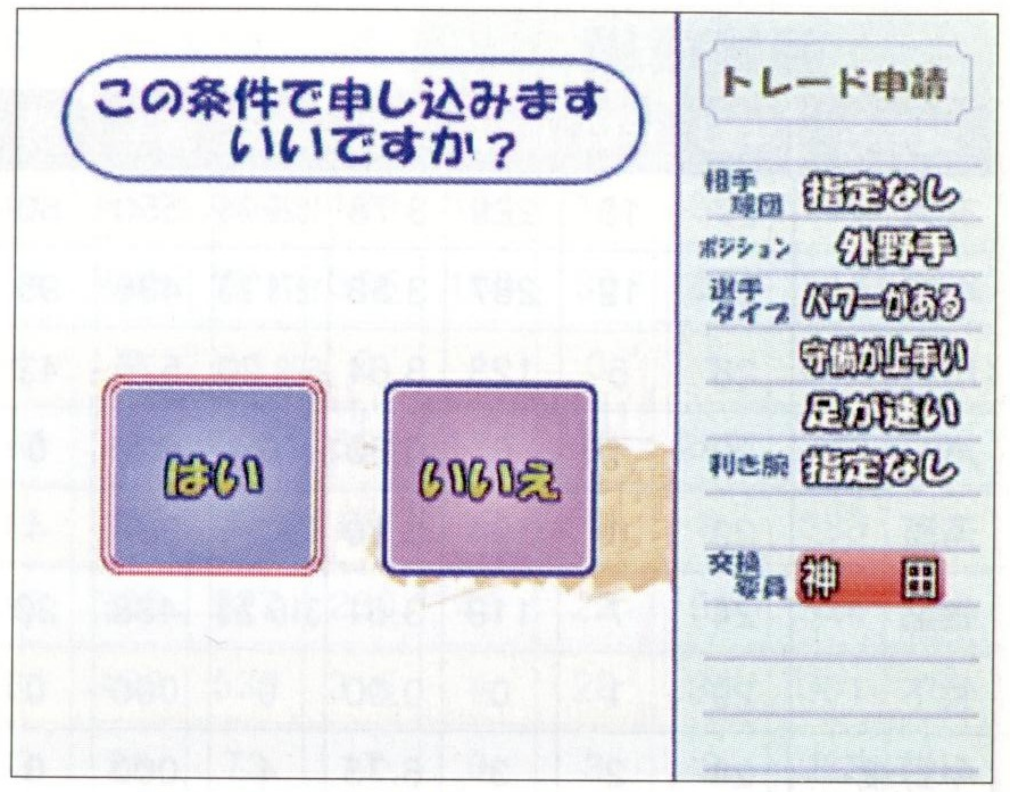
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	ヤクルト	横	5月15日	中日	横	6月30日	中日	横	8月15日	ヤクルト	神
3月31日	ヤクルト	横	5月16日	中日	横	7月1日	中日	横	8月16日	ヤクルト	神
4月1日	ヤクルト	横	5月17日	中日	横	7月2日	移動日		8月17日	阪神	横
4月2日	移動日		5月18日	巨人	ド	7月3日	広島	金	8月18日	阪神	横
4月3日	中日	横	5月19日	巨人	ド	7月4日	広島	金	8月19日	阪神	横
4月4日	中日	横	5月20日	巨人	ド	7月5日	移動日		8月20日	移動日	
4月5日	中日	横	5月21日	移動日		7月6日	巨人	横	8月21日	巨人	ド
4月6日	阪神	大	5月22日	広島	広	7月7日	巨人	横	8月22日	巨人	ド
4月7日	阪神	大	5月23日	広島	広	7月8日	巨人	横	8月23日	巨人	ド
4月8日	阪神	甲	5月24日	広島	松	7月9日	移動日		8月24日	ヤクルト	横
4月9日	移動日		5月25日	ヤクルト	横	7月10日	阪神	横	8月25日	ヤクルト	横
4月10日	広島	横	5月26日	ヤクルト	横	7月11日	阪神	横	8月26日	ヤクルト	横
4月11日	広島	横	5月27日	ヤクルト	横	7月12日	阪神	平	8月27日	移動日	
4月12日	広島	横	5月28日	移動日		7月13日	移動日		8月28日	広島	広
4月13日	巨人	ド	5月29日	中日	ナ	7月14日	ヤクルト	釧	8月29日	広島	広
4月14日	巨人	ド	5月30日	中日	ナ	7月15日	ヤクルト	帯	8月30日	広島	広
4月15日	巨人	ド	5月31日	中日	ナ	7月16日	移動日		8月31日	中日	ナ
4月16日	移動日		6月1日	阪神	甲	7月17日	中日	岐	9月1日	中日	ナ
4月17日	阪神	鹿	6月2日	阪神	甲	7月18日	中日	ナ	9月2日	中日	ナ
4月18日	阪神	鹿	6月3日	阪神	甲	7月19日	中日	ナ	9月3日	移動日	
4月19日	移動日		6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	巨人	倉
4月20日	巨人	横	6月5日	広島	横	7月21日	移動日		9月5日	巨人	大
4月21日	巨人	横	6月6日	広島	横	7月22日	移動日		9月6日	移動日	
4月22日	巨人	横	6月7日	広島	相	7月23日	移動日		9月7日	中日	静
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	中日	横
4月24日	広島	広	6月9日	中日	ナ	7月25日	移動日		9月9日	中日	横
4月25日	広島	広	6月10日	中日	ナ	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	広島	広	6月11日	移動日		7月27日	阪神	倉	9月11日	移動日	
4月27日	移動日		6月12日	ヤクルト	横	7月28日	阪神	甲	9月12日	巨人	横
4月28日	中日	浜	6月13日	ヤクルト	横	7月29日	阪神	甲	9月13日	巨人	横
4月29日	中日	ナ	6月14日	ヤクルト	横	7月30日	移動日		9月14日	移動日	
4月30日	中日	ナ	6月15日	阪神	甲	7月31日	広島	広	9月15日	阪神	甲
5月1日	ヤクルト	神	6月16日	阪神	甲	8月1日	広島	広	9月16日	阪神	甲
5月2日	ヤクルト	神	6月17日	阪神	甲	8月2日	広島	広	9月17日	移動日	
5月3日	ヤクルト	神	6月18日	移動日		8月3日	巨人	横	9月18日	ヤクルト	神
5月4日	巨人	横	6月19日	広島	仙	8月4日	巨人	横	9月19日	ヤクルト	神
5月5日	巨人	横	6月20日	広島	形	8月5日	巨人	横	9月20日	ヤクルト	神
5月6日	巨人	横	6月21日	移動日		8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	巨人	ド	8月7日	中日	札	9月22日	広島	横
5月8日	阪神	横	6月23日	巨人	ド	8月8日	中日	札	9月23日	広島	横
5月9日	阪神	横	6月24日	巨人	ド	8月9日	移動日		9月24日	広島	横
5月10日	阪神	横	6月25日	移動日		8月10日	広島	横	9月25日	阪神	横
5月11日	移動日		6月26日	ヤクルト	野	8月11日	広島	横	9月26日	阪神	横
5月12日	ヤクルト	仙	6月27日	ヤクルト	神	8月12日	広島	横	9月27日	阪神	横
5月13日	ヤクルト	盛	6月28日	ヤクルト	神	8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	中日	横	8月14日	ヤクルト	神			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

横浜の弱点は、野手陣のパワー不足と投手陣のスタミナ不足だ。まず初めに「先発タイプ」で「スタミナがある」を指定して、複数トレードで、ローテーションの一角として投げられる投手を最低でも1枚は獲得しよう。うまくタイミングが合えば、オリックスの小倉など、エースとして起用できる選手を獲得できるときもある。先発投手を獲得したあとはパワーの高い選手を狙う。「パワーがある」だけで申請書を作るか、これに「足が速い」「守備が上手い」「ケガしにくい」などの条件を追加して狙ってみるのもいいだろう。守備力も高い選手が獲得できれば、遊撃手以外ならスタメンでも起用できる。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、投手では先発候補、野手では「パワーヒッター」などを持つパワーの高い選手を狙っていくのが、横浜の戦力補強の指針である。



トレード用の交換要員は、二軍選手か一軍の控え選手。パワーの高い外野手や一塁手を獲得できれば、戦いが楽になる

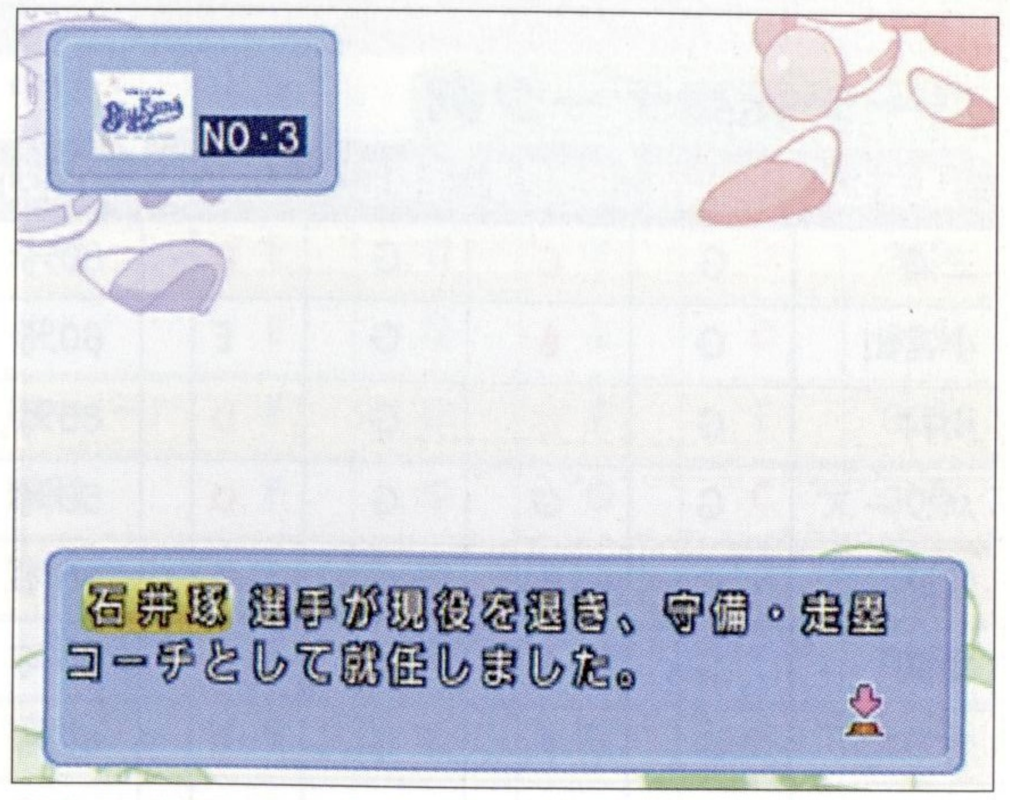
能力アップとコーチ

横浜のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では転身後の投球指導が高い小宮山が候補になるが、戦力が落ちてしまうので、トレードやドラフトで補強したあとか、小宮山の能力が落ちたら考えるのがいいだろう。打撃コーチは石井(琢)と中根が向いているが、こちらも簡単には引退させられないので、このままいくか、OBの掛布か衣笠を起用しよう。守備走塁コーチは、石井(琢)が申し分ない能力なので、戦力に余裕があったら転身させてみてもいいだろう。ファームの練習指示では、1年目は高木(豊)の走塁指導Bに期待して走力を中心に伸ばしていき、2年目以降は打撃コーチを強化して、打撃練習を中心にしよう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 高木(由)	C	G	G	G	70%
投手コーチ 遠藤	G	B	G	F	70%
守備走塁コーチ 高木(豊)	C	G	B	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



戦力に余裕があるなら、石井(琢)をコーチに就任させるのがベスト。打撃でも守備走塁コーチでも、どちらでも大丈夫だ

通算成績とコーチ転身データ

横浜の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は小宮山と野村の100勝、野手は鈴木(尚)の1000本安打、小川と谷繁の100号本塁打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
三浦	27	10	229	3.78	1029 2/3	.550	60	49	0	197	6	23	805	365	472	433
小宮山	35	12	287	3.58	1878 2/3	.436	95	123	2	280	14	77	1326	555	853	748
川村	28	5	123	3.64	628 2/3	.575	42	31	0	104	6	9	460	180	265	254
パワーズ	29	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
河原	29	8	194	5.20	181 2/3	.364	4	7	2	193	0	0	174	122	121	105
福盛	24	7	119	3.61	316 2/3	.488	20	21	10	101	0	1	205	119	139	127
竹下	29	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
中野渡	24	2	3	6.75	4	.000	0	0	0	3	0	0	3	0	3	3
横山	23	6	144	3.81	198 1/3	.600	12	8	4	143	0	0	167	63	88	84
森中	26	5	118	3.11	141 2/3	.600	12	8	4	117	0	0	120	54	52	49
木塚	23	2	46	2.89	62 1/3	.700	7	3	18	46	0	0	73	14	20	20
斎藤	31	10	203	3.78	1148 2/3	.527	68	61	1	196	8	29	976	380	517	483
細見	27	6	16	3.29	63	.625	5	3	0	13	0	0	48	20	23	23
野村	31	14	312	3.95	1453 2/3	.545	97	81	0	284	8	36	963	381	698	638
谷口	21	4	1	22.50	2	.000	0	1	0	1	0	0	0	2	5	5
矢野	24	3	45	4.99	83	.375	3	5	1	37	0	0	62	32	48	46
吉見	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
神田	22	5	15	1.82	29 2/3	1.00	2	0	0	15	0	0	24	12	8	6

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
三浦	G	C	G	D	80%
小宮山	G	B	G	E	80%
川村	G	D	G	D	80%
パワーズ	G	G	G	D	50%
河原	G	F	G	D	80%
福盛	G	E	G	D	60%
竹下	G	F	G	D	80%
中野渡	G	F	G	D	60%
横山	G	E	G	D	30%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
森中	G	E	G	D	80%
木塚	G	E	G	D	30%
斎藤	G	D	G	D	80%
細見	G	E	G	D	80%
野村	G	D	G	E	80%
谷口	G	F	G	D	30%
矢野	G	D	G	D	60%
吉見	G	F	G	D	30%
神田	G	F	G	D	30%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
谷繁	30	13	1280	.246	3597	885	83	392	342	719	474	96	21	16	.326	51
相川	24	7	47	.222	81	18	0	7	7	12	5	3	1	0	.258	0
ズーバー	31	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
佐伯	30	9	827	.273	2388	651	55	329	271	420	255	17	19	17	.341	22
ドスター	30	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
万永	28	8	209	.224	255	57	2	20	48	45	22	12	0	9	.273	4
種田	29	12	715	.248	2029	504	40	161	243	308	169	124	11	55	.290	55
小川	34	13	1389	.267	4357	1165	74	471	483	771	375	150	39	60	.315	108
石井(義)	22	5	51	.307	75	23	1	6	8	11	3	1	0	1	.329	1
石井(琢)	30	13	1134	.292	4191	1224	49	369	708	595	568	174	18	242	.363	94
金城	24	3	116	.342	430	147	3	37	61	58	39	17	0	8	.383	13
中根	34	13	888	.267	2298	614	67	293	325	527	230	43	22	51	.328	14
鈴木(尚)	28	11	813	.313	2879	902	104	480	492	537	316	4	28	36	.381	18
多村	23	7	102	.258	252	65	8	33	23	73	17	0	3	2	.305	1
井上	30	13	379	.264	454	120	5	41	58	136	27	8	4	17	.301	1
田中(一)	19	2	37	.167	24	4	0	0	5	10	1	0	0	0	.200	1
鶴岡	23	6	3	.333	3	1	0	0	1	0	0	0	0	0	.333	0
宮内	28	4	9	.111	9	1	0	0	0	5	0	0	0	0	.111	0
大野	22	5	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
福本	24	3	2	.333	3	1	0	0	0	1	1	0	0	0	.500	0
内川	18	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
古木	20	3	3	.000	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
谷繁	D	G	F	B	80%
相川	E	G	G	D	60%
ズーバー	E	G	G	E	50%
佐伯	D	G	F	C	80%
ドスター	F	G	G	D	50%
万永	F	G	E	E	80%
種田	C	G	F	C	80%
小川	D	G	F	C	80%
石井(義)	E	G	G	E	30%
石井(琢)	B	G	A	B	80%
金城	C	G	D	D	60%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
中根	B	G	E	B	80%
鈴木(尚)	C	G	D	D	80%
多村	E	G	F	D	30%
井上	E	G	E	D	80%
田中(一)	F	G	F	E	30%
鶴岡	F	G	G	C	30%
宮内	F	G	G	E	80%
大野	F	G	G	F	30%
福本	F	G	G	B	60%
内川	G	G	G	B	30%
古木	F	G	G	C	30%

YAKULT SWALLOWS

ヤクルトスワローズ

見えてきた4年ぶりの栄冠！

TEAM DATA

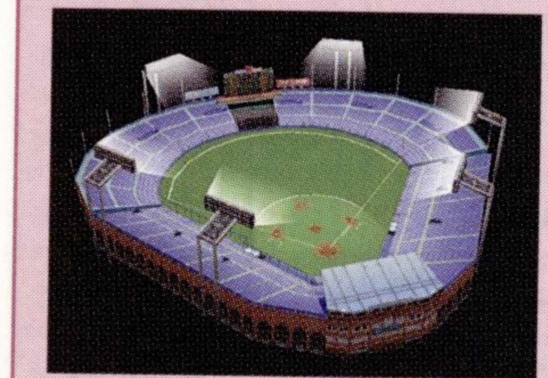
設　立：1950年

通算成績：2962勝3481敗233分け

優勝回数：5回（日本一4回）

HOME GROUND

明治神宮野球場



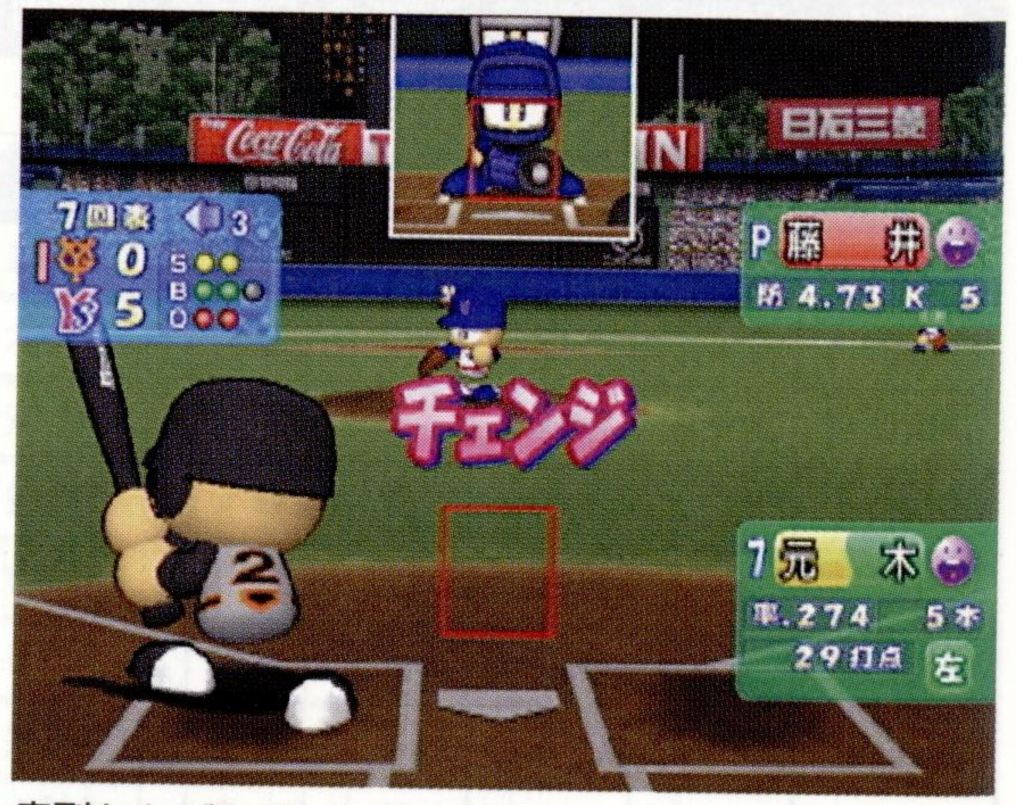
人工芝	
両翼	90.9m
センター	120.0m
フェンス	3.6m

一軍コーチングスタッフ

監督	若松勉
チーフコーチ	渡辺進
投手コーチ	伊東昭光
打撃コーチ	八重樫幸雄
打撃走塁コーチ	杉村繁
守備走塁コーチ	水谷新太郎
バッテリーコーチ	中西親志
バッテリーコーチ補佐	高橋寛
トレーニングコーチ	上水流洋
コンディショニングコーチ	海老野貴勇

ヤクルトの二軍監督は、ヤクルトと日本ハムで活躍した小川淳司。コーチ陣は、投手コーチに昨季引退した岡林洋一、打撃コーチに角富士夫など8人。

昨季も、独走した巨人に唯一勝ち越したヤクルト。今季も9勝7敗とふたつ勝ち越して、順位こそ2位だが率順1位で前半戦をターン。終盤戦でも順調に勝ち星を重ねて、勝ち数では巨人と大きな差はなく、ついに8月16日にマジック33を点灯させた。その後も8連勝を達成するなど一気にマジックを減らし、追いすがる巨人、横浜、広島の3チームが交互にマジック対象チームになるなど、独走態勢だ。今季のヤクルトの原動力となっているのが、移籍した川崎や故障で戦線離脱している伊藤（智）の穴を埋めた入来、前田、藤井らの台頭だ。特に、ハーラートップを走る藤井の活躍が大きい。また、昨季の防御率No.1男石井（一）もすでに10勝をあげるなど、安定した力でチームを引っ張った。一方の打撃陣も、ホームランダービーの首位を走る主砲ペタジーニと、故障から完全復活した稲葉の主軸に加え、ラミレスや真中らが周りを固めて勝負強さを見せている。宮本や古田の故障は痛手だが、選手層の厚さでこれをカバー。4年ぶりの栄冠は目の前である。



痛烈なヤジを受けた次の試合でも、きっちりと重量級打線を抑え、対巨人戦3連勝を飾った藤井の活躍が、ヤクルト躍進の原動力となった

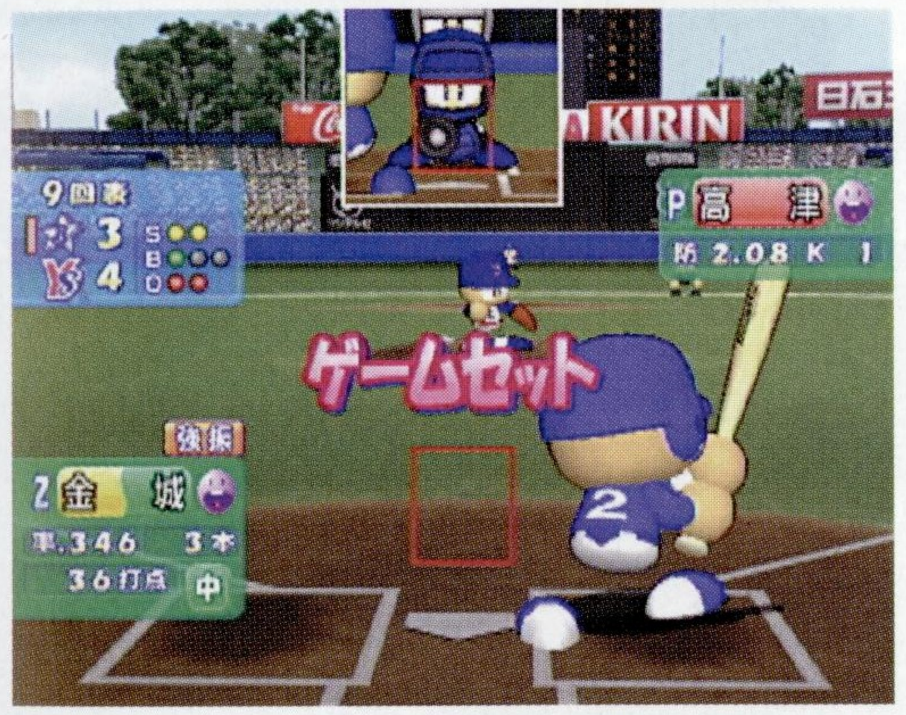
チームの特徴

投手陣

投手陣は快速球で勝負する投手が多く、154km/hの五十嵐を筆頭に、二軍の平本を入れるとMAX150km/h以上を投げられる投手が5人もいて、平均値は12球団中2位だ。欠点はコントロールで、B以上の選手は山本と高津のふたりだけという陣容になっている。

長所　球速が速い

短所　コントロールが悪い



歴代2位の216SPをあげた高津は、今季自己新の32SPを達成している

野手陣

野手陣は、選手層の厚さが最大の長所だ。平均値で目立つのは肩力と守備力の高さで、肩力は1位、守備力は2位である。欠点は、あえてあげるならパワーが120を超えている選手がペタジーニだけというパワー不足となるが、100以上は8人いるので、それほど問題はない。

長所　選手層の厚さ

短所　パワー不足

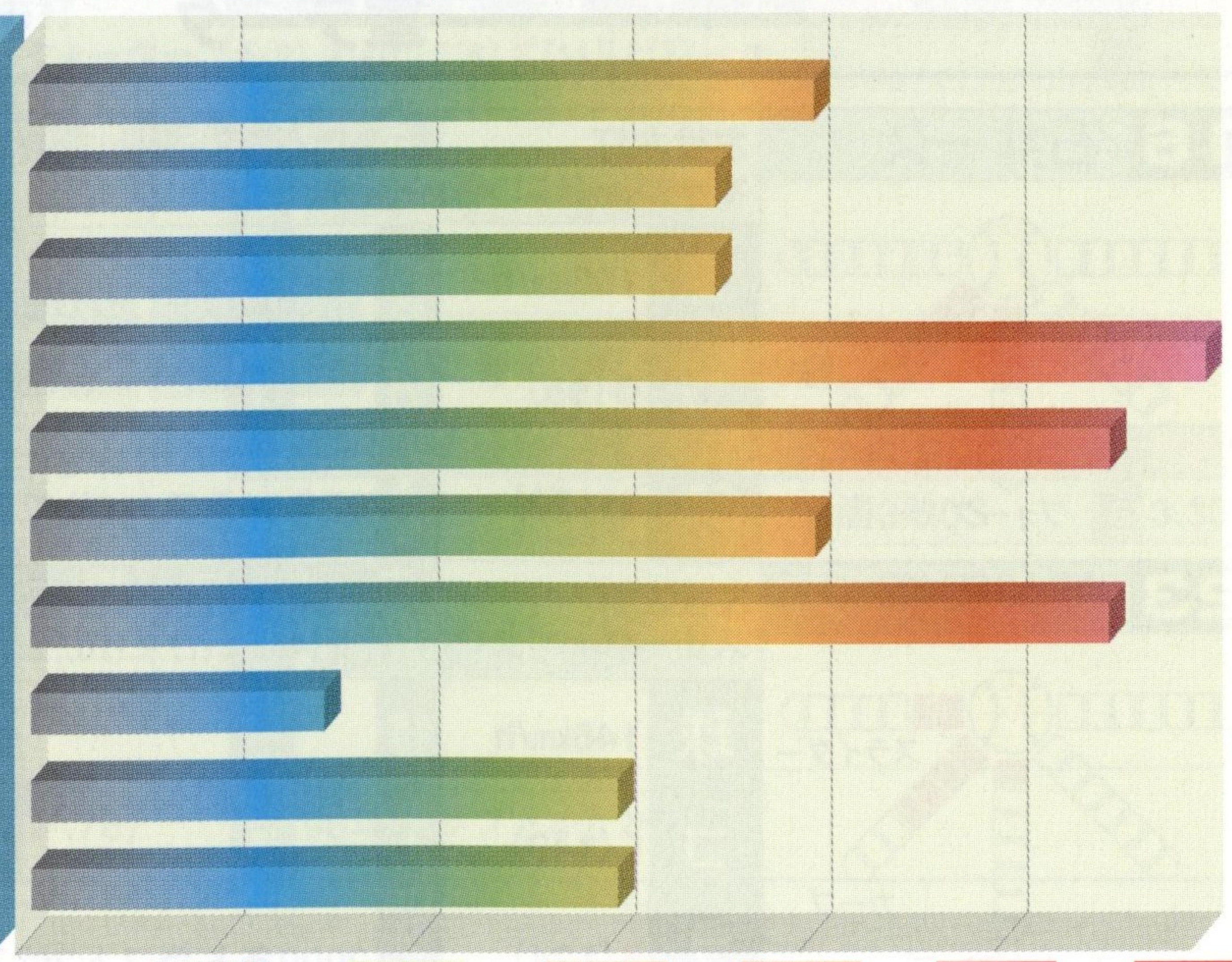


対横浜14回戦で20号本塁打を放ち、史上213人目の通算100号を達成したペタジーニ

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.00
パワー	88.73
走力	8.50
肩力	8.86
守備力	8.32
弾道	2.45
球速	145.89
コントロール	129.33
スタミナ	69.22
総変化量	91



投手陣 8人の先発候補

先発陣

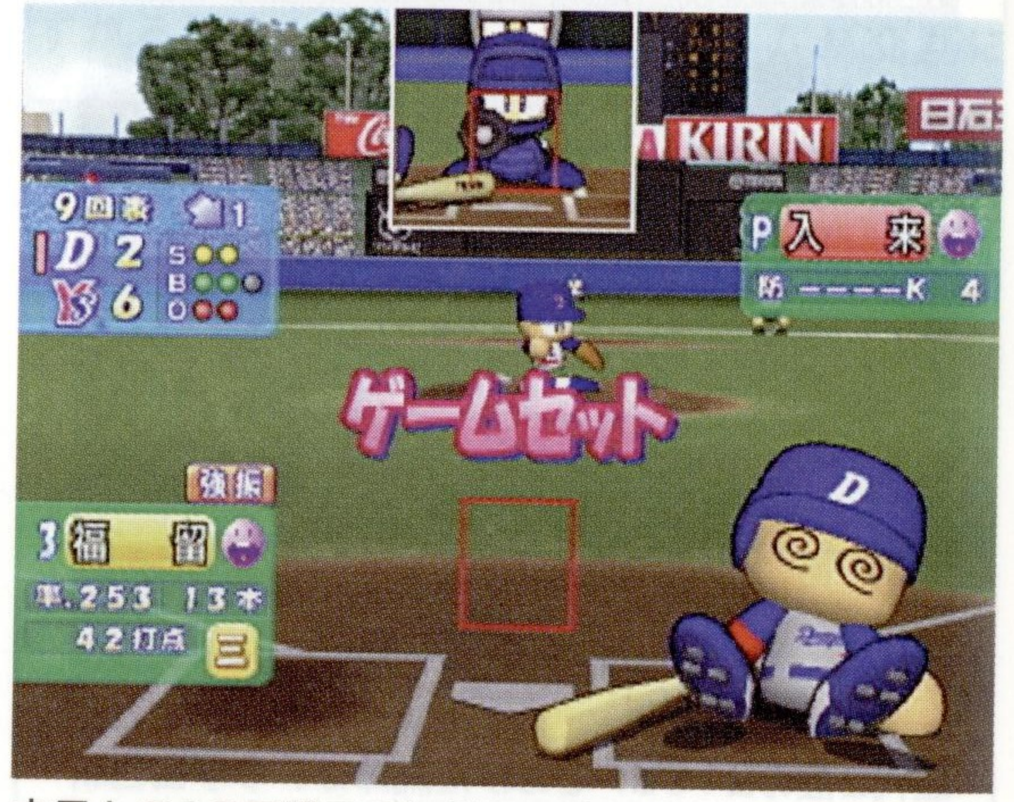
ヤクルトには、スタミナがD以上の投手が一軍だけで8人も揃っている。軸となるのは石井(一)、伊藤、藤井、ニューマンの4人だが、前田と入来も十分に先発マウンドに立たせられるので、この6人でローテーションを回していくのが基本となる。しかも、ハーストがD(61)、石井(弘)がD(78)と、先発が崩れてもロングリリーフに立てる投手が揃っているのも大きな特徴である。

中継ぎ・抑え陣

コントロールは悪いが、十分な先発投手陣の駒は揃っているヤクルト。中継ぎ・抑え陣には、山本と五十嵐の左右のセットアッパーとリリーフエースの高津がいて、安心して後ろを任せられる。中継ぎとして起用するのは、球速を優先するなら五十嵐、コントロールを優先するなら山本となるが、基本的には調子を見て判断し、調子がいいほうをマウンドに送り込むのがセオリーとなる。

ローテーション	勝利の方程式
石井(一)	先発
藤井	五十嵐
伊藤	高津
ニューマン	
前田	

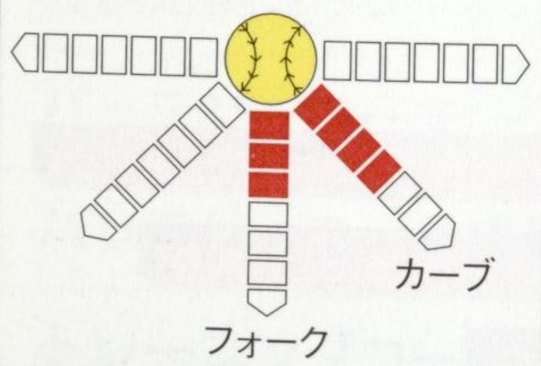
石井(一)、藤井、伊藤、ニューマンが軸で、前田と入来は調子で使い分ける。中継ぎも、山本と五十嵐を調子で使い分けよう。



中日との10回戦で8年ぶりの完投勝利を飾った入来。107球、4安打2失点の無四球であげた勲章だった

一軍データ

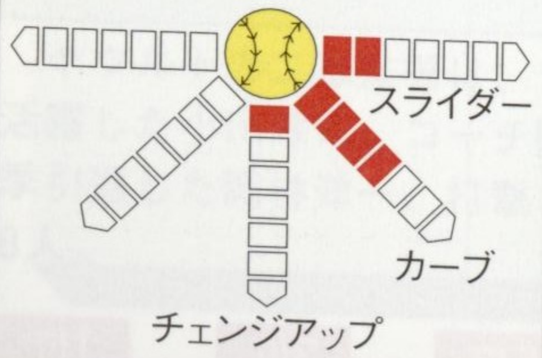
16 石井一久



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(33)	D(8)	B(12)	C(10)	8	10勝9敗0S	防 2.61

球	153km/h	特殊能力: ノビ○ リリース○ 牽制○ ムラッ気 人気 速球中心
コ	G(95)	
ス	B(129)	メモ: 92年ドラフト1位で入団。

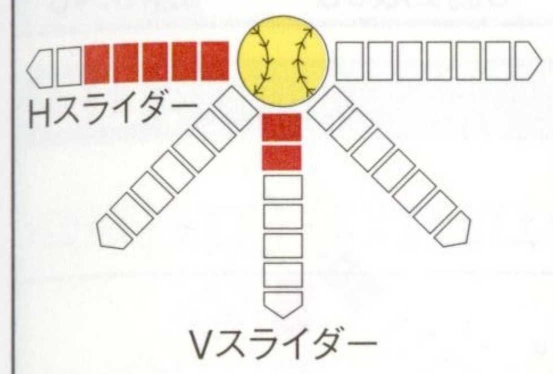
23 藤井秀悟



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(40)	E(7)	C(10)	E(7)	7	1勝0敗0S	防 4.73

球	146km/h	特殊能力: 打たれ強い テンポ○
コ	C(140)	
ス	B(124)	メモ: 2000年ドラフト2位で入団。

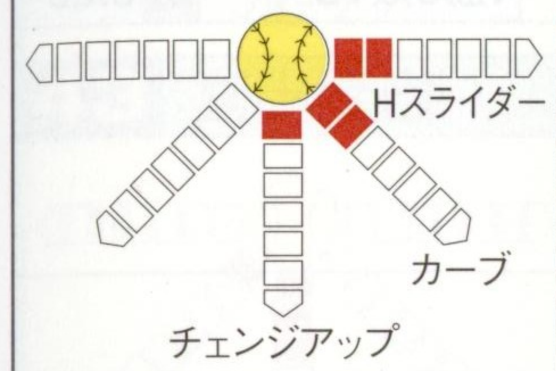
21 伊藤智仁



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(31)	F(4)	C(10)	D(8)	7	8勝7敗0S	防 3.14

球	145km/h	特殊能力: 速球中心
コ	C(151)	
ス	D(75)	メモ: 93年ドラフト1位で入団。

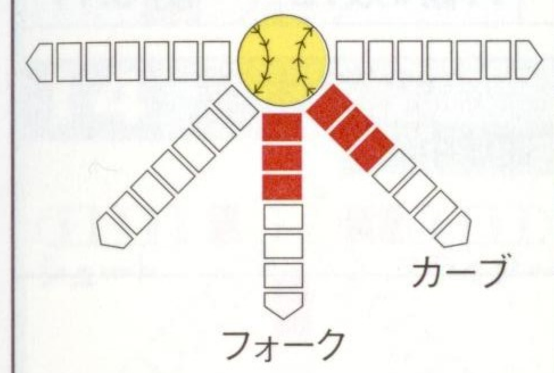
34 ニューマン



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	F(5)	C(10)	E(6)	6	—	防 —

球	146km/h	特殊能力: 変化球中心
コ	D(130)	
ス	C(110)	メモ: 2001年に米大リーグのインディアンスより移籍。

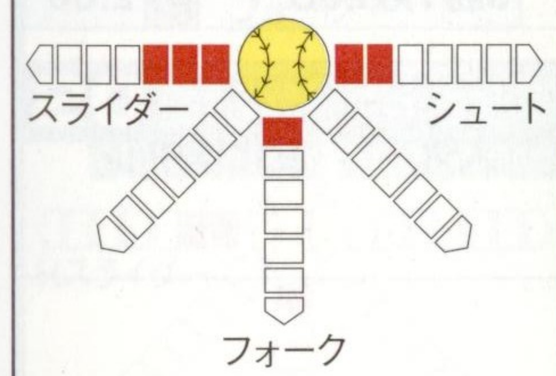
47 前田浩継



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(25)	E(7)	D(8)	E(7)	5	2勝2敗0S	防 3.48

球	138km/h	特殊能力: ピンチ○
コ	D(133)	
ス	C(81)	メモ: オリックス→ヤクルト。2000年に移籍。

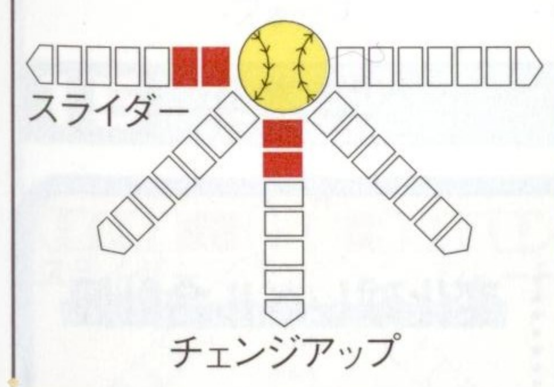
28 入来智



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(20)	F(5)	C(10)	D(8)	8	—	防 —

球	145km/h	特殊能力: 変化球中心
コ	E(118)	
ス	C(85)	メモ: 近鉄→広島→近鉄→巨人→ヤクルト。2001年に移籍。

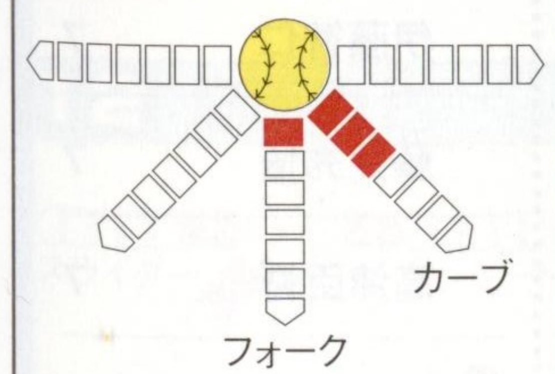
64 ハースト



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(60)	E(6)	C(11)	E(7)	7	—	防 —

球	150km/h	特殊能力: 速球中心 強振多用
コ	C(135)	
ス	D(61)	メモ: 2001年に台湾の兄弟より移籍。

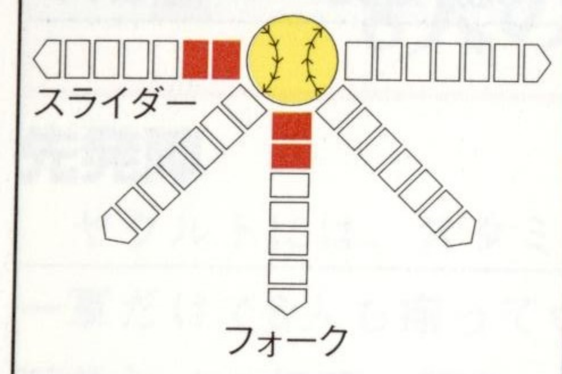
61 石井弘寿



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	B(12)	D(8)	8	4勝3敗0S	防 3.30

球	152km/h	特殊能力: 対左打者○ 速球中心
コ	F(105)	
ス	D(78)	メモ: 96年ドラフト4位で入団。

66 本間忠

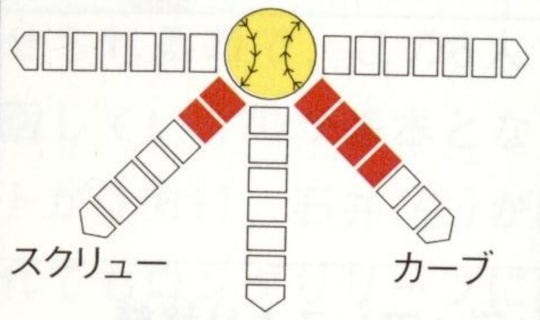


右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(7)	7	3勝2敗0S	防 3.46

球	143km/h	特殊能力
コ	E(119)	
ス	E(41)	メモ 2000年ドラフト6位で入団。

45 山本樹

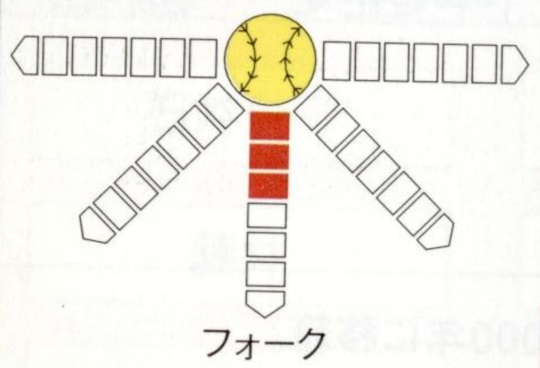


左投左打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
F(2)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	9	1勝5敗1S	防 3.29

球	147km/h	特殊能力 打たれ強い
コ	B(167)	
ス	E(37)	メモ 93年ドラフト4位で入団。

53 五十嵐亮太

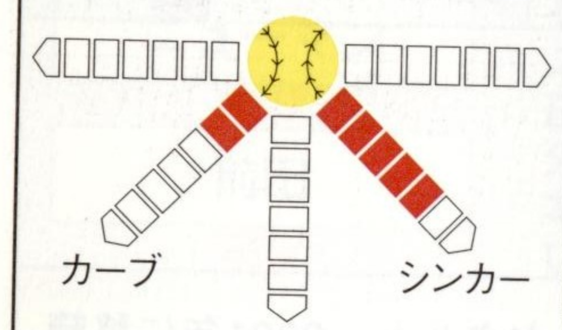


右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	F(25)	D(8)	B(12)	D(8)	6	11勝4敗1S	防 3.11

球	154km/h	特殊能力 ノビ○ 人気 速球中心
コ	G(97)	
ス	E(40)	メモ 98年ドラフト2位で入団。

22 高津臣吾



右投右打 サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	0勝1敗29S	防 2.08

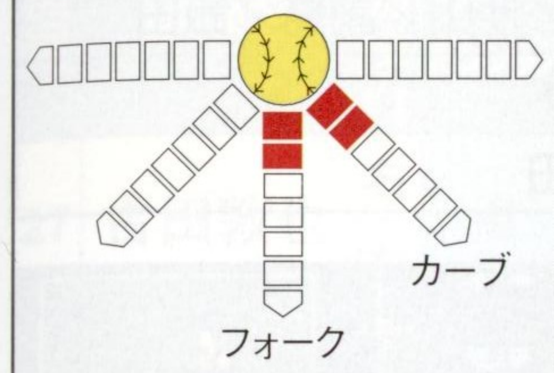
球	144km/h	特殊能力 キレ○ リリース○ 人気 変化球中心
コ	A(190)	
ス	E(34)	メモ 91年ドラフト3位で入団。

各能力ベスト5

	球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値	
1	五十嵐亮太	154km/h	1	高津臣吾	190	1	石井一久	129	1	石井一久	7
2	石井一久	153km/h	2	山本樹	167	2	藤井秀悟	124		伊藤智仁	7
3	石井弘寿	152km/h	3	伊藤智仁	151	3	ニューマン	110		藤井秀悟	7
4	平本学	151km/h	4	宮出隆自	150	4	入来智	85		高津臣吾	7
5	ハースト	150km/h	5	藤井秀悟 他2名	140	5	前田浩継	81	5	入来智 他3名	6

二軍データ

30 山部太

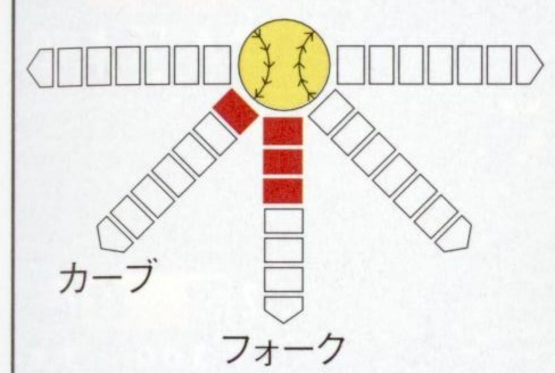


左投左打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8	1勝3敗0S	防 6.82

球	142km/h	特殊能力
コ	C(140)	
ス	D(70)	メモ 94年ドラフト1位で入団。

43 宮出隆自

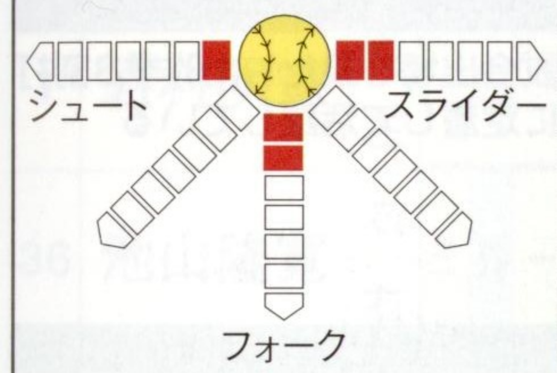


右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
F(2)	F(31)	E(7)	C(10)	D(8)	8	3勝1敗0S	防 4.22

球	144km/h	特殊能力
コ	C(150)	
ス	D(61)	メモ 96年ドラフト2位で入団。

14 高木晃次

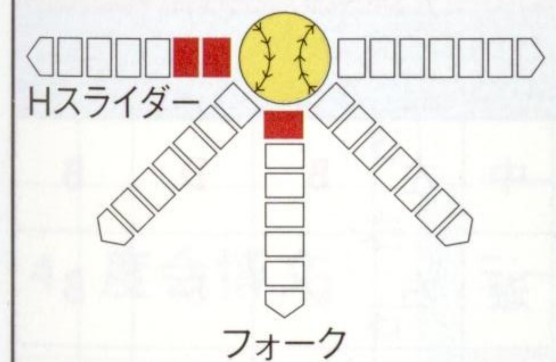


左投左打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	G(0)	E(7)	D(9)	D(8)	8	2勝8敗0S	防 5.70

球	141km/h	特殊能力 変化球中心 慎重打法
コ	D(130)	
ス	D(61)	メモ (阪急→オリックス)→福岡ダイエー→ヤクルト。98年に移籍。

20 鎌田祐哉

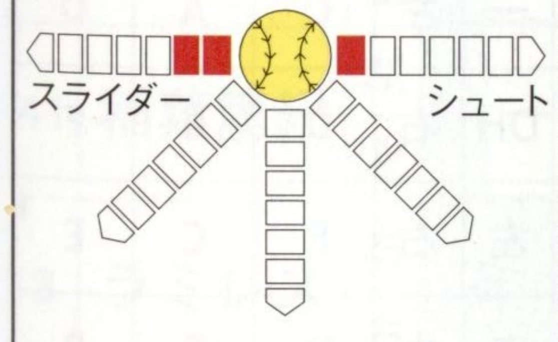


右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	F(25)	E(7)	C(11)	D(8)	7	—	防 —

球	147km/h	特殊能力
コ	D(130)	
ス	D(62)	メモ 2001年ドラフト2位で入団。

15 平本学

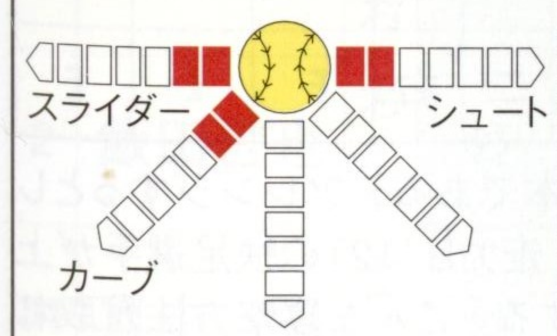


右投両打 サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	F(20)	E(7)	B(12)	E(7)	6	—	防 —

球	151km/h	特殊能力 速球中心
コ	G(58)	
ス	D(65)	メモ 2001年ドラフト1位で入団。

12 島田直也



右投右打 オーバースロー

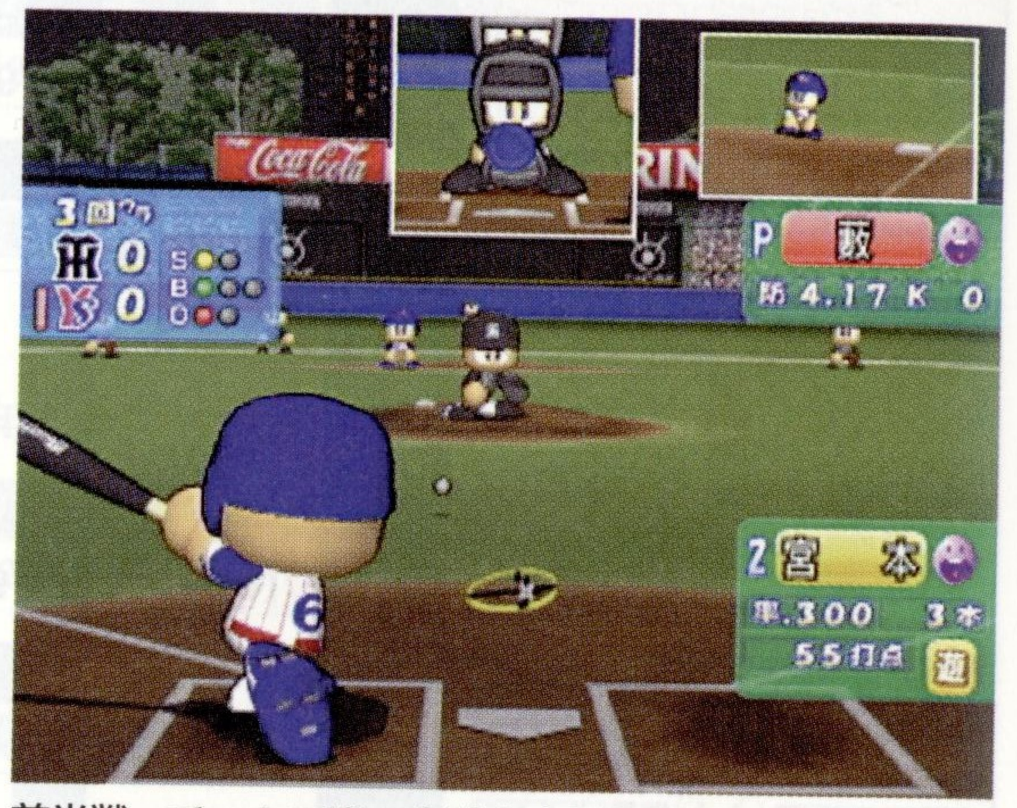
ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
G(1)	G(0)	E(6)	D(8)	E(6)	7	1勝0敗0S	防 4.70

球	138km/h	特殊能力 変化球中心
コ	C(140)	
ス	E(32)	メモ 日本ハム→(大洋→横浜)→ヤクルト。2001年に移籍。

野手陣 積極的な用兵でペナントを制覇しろ!

打撃力のペタジーニや、守備力の古田と宮本以外に突出した能力を持つ選手は少ないが、平均的に力のある選手が揃っているのがヤクルトの最大の特徴だ。特に一軍選手はレギュラーと控えの差が小さく、ペタジーニ、古田、宮本は固定されるが、それ以外の選手は誰を起用しても、十分に戦えるオーダーを組めるチームなのである。1試合ごとに調子によってオーダーを変更しながら戦わせても、戦力はそれほど落ちないのだ。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーが100以上の高橋(智)、池山、副島で、ほかにも飯田も十分に起用できる。代走は飯田と三木。守備要員は、内野手は城石、外野手は飯田となる。

代打	高橋(智)/池山/副島/飯田
代走	飯田/三木
守備要員	城石/飯田



前半戦、チームで唯一全試合出場を果たした昨季3割打者の宮本は、今季は2番に定着して活躍している

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	真中	中	左	B	D	B
2	宮本	遊	右	D	D	B
3	稲葉	右	左	D	B	C
4	ペタジーニ	一	左	C	A	D
5	古田	捕	右	D	C	E
6	ラミレス	左	右	F	C	E
7	岩村	三	左	D	B	B
8	土橋	二	右	F	E	E
9	P	投	―	―	―	―

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	真中	中	左	B	D	B
2	宮本	遊	右	D	D	B
3	稲葉	右	左	D	B	C
4	ペタジーニ	一	左	C	A	D
5	高橋(智)	DH	右	D	B	F
6	ラミレス	左	右	F	C	E
7	岩村	三	左	D	B	B
8	古田	捕	右	D	C	E
9	土橋	二	右	F	E	E

基本オーダーは現実と同じで、このオーダーで戦っていくのがヤクルトの基本である。アレンジするとしたら、真中、宮本、岩村を1番から3番に据える打線がオススメだ。こうすれば、走力B(12)の快足選手が上位に揃う打線となる。初回に3人でチャンスを作ってペタジーニに回し、得点する。こんな攻撃方法が取れるのである。ほかでは、調子によっては岩村の代わりに池山をスタメンで起用してもおもしろいだろう。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
27	古田敦也	右・右	捕	D 4	C 101	E 7	A 14	A 15	6	3	送球○ キャッチャー◎ ブロック○ 人気 ミート打ち多用 チームプレイ○
32	小野公誠	右・右	捕	F 2	D 80	F 5	D 8	F 4	6	2	代打要員
9	ペタジーニ	左・左	一	C 5	A 165	D 9	E 7	C 10	7	4	パワーヒッター 広角打法 チャンス○ 逆境○ 威圧感 強振多用 積極打法
5	土橋勝征	右・右	二	F 2	E 69	E 7	D 8	C 11	9	2	バント○ 守備要員
00	城石憲之	右・右	二 三	F 2	E 66	D 9	D 8	D 9	7	1	対左投手○ 守備要員 代走要員 慎重打法
1	岩村明憲	右・左	三	D 4	B 110	B 12	C 10	D 8	4	3	チャンス○ 初球○ 満塁男 走塁○ 積極打法
36	池山隆寛	右・右	三 外 一	F 2	C 100	E 7	C 10	E 7	7	4	代打男 人気 代打要員 強振多用 途中交代 慎重打法
6	宮本慎也	右・右	遊	D 4	D 88	B 12	B 12	A 15	13	2	初球○ バント○ 内野安打 ケガしにくい
35	三木 肇	右・右	遊 二	F 2	F 50	C 11	E 7	D 8	6	1	守備要員 代走要員
4	度会博文	右・右	外 三 一	E 3	F 64	D 9	E 7	E 7	6	2	代打要員 代走要員 ミート打ち多用
25	副島孔太	右・左	外 三	D 4	C 109	D 9	D 9	D 8	7	3	代打要員
41	稲葉篤紀	左・左	外 一	D 4	B 118	C 10	C 10	C 11	10	4	積極打法
3	ラミレス	右・右	外	F 2	C 109	E 7	D 8	E 6	6	3	代打要員 強振多用 途中交代
99	高橋 智	右・右	外	D 4	B 118	F 5	E 7	F 4	7	4	体当り 代打要員 強振多用 途中交代
2	飯田哲也	右・右	外	E 3	D 88	C 11	C 10	B 12	8	2	守備職人 人気 守備要員 代走要員
31	真中 満	左・左	外	B 6	D 80	B 12	C 11	B 12	11	2	固め打ち チャンス○ 内野安打 ケガしにくい 代走要員 ミート打ち多用

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投	利き腕 打	守備ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
39	衣川幸夫	右	左	捕 一	F 2	E 70	F 5	E 7	E 6	5	2	代打要員
44	青柳　進	右	右	捕	F 2	D 80	E 6	D 8	E 7	8	3	代打男 代打要員 慎重打法
38	本郷宏樹	右	左	二 外	E 3	E 78	D 8	D 9	F 5	4	2	サブポジ○ 慎重打法
55	野口祥順	右	右	遊	G 1	E 65	E 7	D 9	F 4	2	2	
0	代田建紀	右	両	外 遊	E 3	F 50	B 12	E 7	E 6	7	1	代走要員
8	佐藤真一	右	右	外	F 2	D 94	E 7	D 9	D 8	8	2	守備要員 慎重打法

各能力ベスト10

ミートカーソル		パワー		走力		肩力		守備力	
1 真中満	6	1 ペタジーニ	165	1 岩村明憲	12	1 古田敦也	14	1 古田敦也	15
2 ペタジーニ	5	2 稲葉篤紀	118	宮本慎也	12	2 宮本慎也	12	宮本慎也	15
3 古田敦也	4	高橋智	118	真中満	12	3 真中満	11	3 飯田哲也	12
岩村明憲	4	4 岩村明憲	110	代田建紀	12	4 岩村明憲	10	真中満	12
宮本慎也	4	5 副島孔太	109	5 三木肇	11	池山隆寛	10	5 土橋勝征	11
副島孔太	4	ラミレス	109	飯田哲也	11	稲葉篤紀	10	稲葉篤紀	11
稲葉篤紀	4	7 古田敦也	101	7 稲葉篤紀	10	飯田哲也	10	7 ペタジーニ	10
高橋智	4	8 池山隆寛	100	8 ペタジーニ	9	8 副島孔太	9	8 城石憲之	9
9 度会博文	3	9 佐藤真一	94	城石憲之	9	本郷宏樹	9	9 岩村明憲	8
飯田哲也 他2名	3	10 宮本慎也 他1名	88	度会博文 他1名	9	野口祥順 他1名	9	三木肇 他2名	8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	古田敦也	.278	64	14	90年ドラフト2位で入団。
一軍	小野公誠	.111	1	0	97年ドラフト4位で入団。
一軍	ペタジーニ	.316	96	36	99年に米大リーグのレッズより移籍。
一軍	土橋勝征	.225	27	1	87年ドラフト2位で入団。
一軍	城石憲之	.214	2	0	日本ハム→ヤクルト。98年シーズン途中に移籍。
一軍	岩村明憲	.278	66	18	97年ドラフト2位で入団。
一軍	池山隆寛	.229	21	9	84年ドラフト2位で入団。
一軍	宮本慎也	.300	55	3	95年ドラフト2位で入団。
一軍	三木　肇	.182	0	0	96年ドラフト1位で入団。
一軍	度会博文	.264	4	0	94年ドラフト3位で入団。
一軍	副島孔太	.321	31	10	97年ドラフト5位で入団。
一軍	稲葉篤紀	.281	30	11	95年ドラフト3位で入団。
一軍	ラミレス	—	—	—	2001年に米大リーグのパイレーツより移籍。
一軍	高橋　智	.285	44	13	(阪急→オリックス)→ヤクルト。99年に移籍。
一軍	飯田哲也	.253	15	4	87年ドラフト4位で入団。
一軍	真中　満	.279	41	9	93年ドラフト3位で入団。
二軍	衣川幸夫	.161	2	0	大阪近鉄→ヤクルト。2000年に移籍。
二軍	青柳　進	.182	7	0	千葉ロッテ→ヤクルト。95年に移籍。
二軍	本郷宏樹	.250	0	0	99年ドラフト4位で入団。
二軍	野口祥順	—	—	—	2000年ドラフト1位で入団。
二軍	代田建紀	.333	2	0	大阪近鉄→ヤクルト。2000年に移籍。
二軍	佐藤真一	.226	19	8	福岡ダイエー→ヤクルト。96年に移籍。

COM采配

チーム方針

ヤクルトのチーム方針の初期設定は右の通り。足をからめたり、きっちり送るときは送ったりして、1点ずつ確実に狙っていく設定となっている。この設定でもヤクルトらしさが出ていて問題はないが、パワーの高い池山や高橋(智)も控えにいるので、代打起用は「普通」から「多い」に変更してもいい。また、オーダー傾向は「調子重視」に変更して戦わせてみるのもおもしろいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	普通
代走起用	普通
守備固め	少ない
盗塁	多い
送りバント	多い
スクイズ	多い
ヒットエンドラン	多い

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	7	**8**	**9**
10	11	**12**	13	**14**	**15**	**16**	17	18	19
20	**21**	**22**	**23**	24	**25**	26	**27**	**28**	29
30	**31**	**32**	33	**34**	**35**	**36**	37	**38**	**39**
40	**41**	42	**43**	**44**	**45**	46	**47**	48	49
50	51	52	**53**	54	**55**	56	57	58	59
60	**61**	62	63	**64**	65	**66**	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	**99**

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。20番までの番号で、7番、10番、11番、17番、18番、19番は背負っている選手はいない。13番は千葉ロッテから移籍した寺村が背負っている。

ヤクルトスワローズの1ゲーム記録 2000年

●最多安打 20本 9月19日 対阪神
12ー2で勝利。真中、ペタジーニ、宮本の3選手が3安打で猛打賞。先発投手の前田を含めた先発全員安打を記録した。

●最多本塁打 5本 8月18日 対広島
13ー1で勝利。5回にペタジーニが28号、岩村が7号、6回に土橋が1号、稲葉が4号、8回に稲葉が5号2打席連続ホームラン。

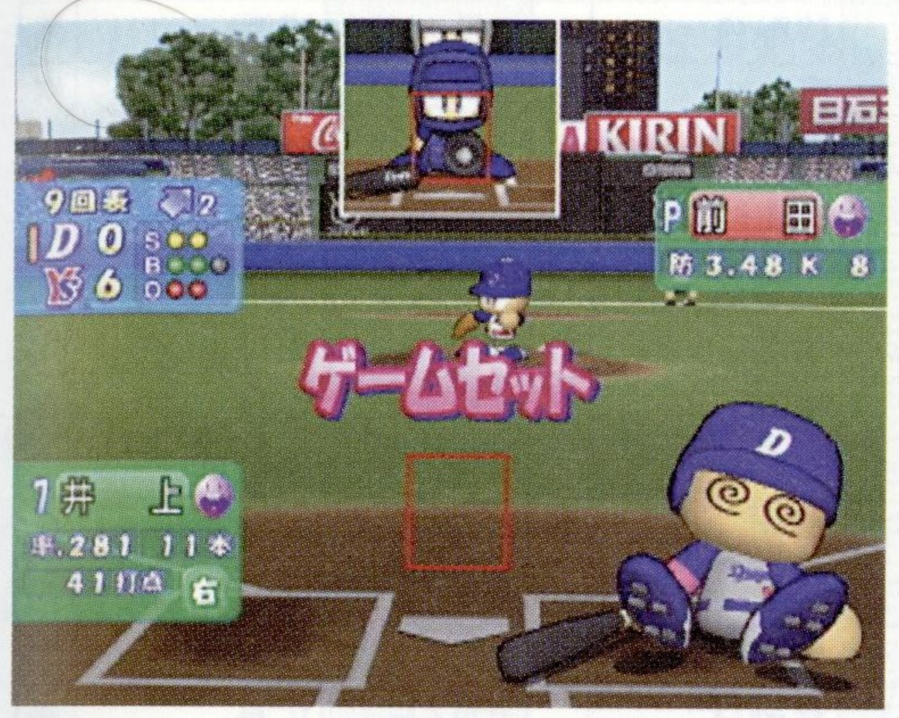
●最多得点 16点 8月27日 対中日
16ー1で勝利。真中が3安打4打点、副島が4安打2打点の猛打賞。

●最多失点 13点 6月7日 対中日
7ー13で敗戦。先発の高木が3回0/3で9失点。岡林は0点に抑えたが、松田と花田が2点ずつを失った。

●最多併殺打 3回 5月9日 対広島
3ー5で敗戦。1回に佐藤が遊ゴロ併殺。2回に宮本が三ゴロ併殺。4回に岩村が一ゴロ併殺。

投手起用法

スタミナがC(81)の前田が先発・中継ぎ枠で「リード時」になっているが、先発枠に移動して「調子次第」か「勝利投手」を設定しておくのがオススメ。ほかでは、五十嵐から高津への方程式は山本からでも問題はないので、山本も「ビハインドでも」から「接戦リード」に変更するのがいいだろう。



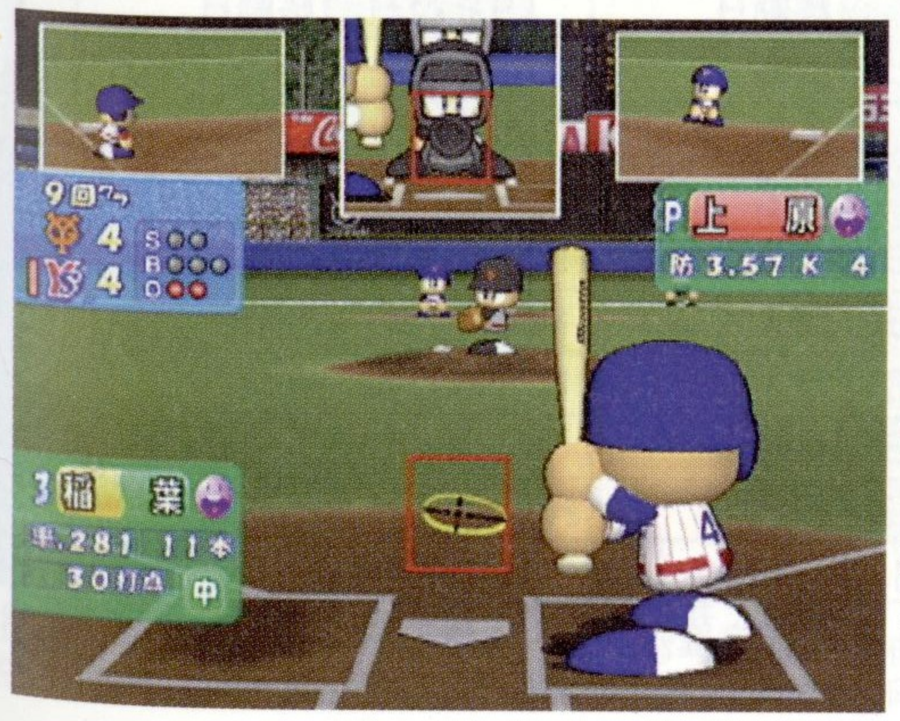
中日との15回戦で7安打9奪三振、プロ入り初完封で4勝目を飾った前田

初期設定

起用	選手名	設定
先発	石井(一)	スタミナ温存
先発	伊藤	スタミナ温存
先発	ニューマン	完投
先発	藤井	スタミナ温存
先発	入来	調子次第
先発・中継ぎ	ハースト	調子次第
先発・中継ぎ	石井(弘)	ビハインドでも
先発・中継ぎ	本間	調子次第
先発・中継ぎ	前田	リード時
中継ぎ	山本	ビハインドでも
中継ぎ	五十嵐	接戦リード
抑え	高津	セーブ(終)

野手起用法

ヤクルトの基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は4番のペタジーニだけだが、稲葉と古田も固定してもおもしろい。野手起用法では、控えに好選手が揃うヤクルトらしく、設定されていないのはペタジーニ、古田、宮本、岩村、稲葉の5人だけだ。このままで問題ないが、度会はパワーがそれほど高くないので、代打要員ははずしてもいい。また、真中に代走要員が設定されているが、ミートカーソルB(6)でスタメンからははずしにくいので、設定しなくてもいいだろう。



対巨人11回戦。9回二死満塁からサヨナラ満塁ホームランを放った稲葉

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	真中	中		代走
2	宮本	遊		
3	稲葉	右	一	
4	ペタジーニ	一		固定
5	古田	捕		
6	ラミレス	左		代打 途中
7	岩村	三		
8	土橋	二		守備
9	投手	投		
控	小野	捕		代打
控	城石	二	三	代走 守備
控	池山	三	外 一	代打 途中
控	三木	遊	二	代走 守備
控	度会	外	三 一	代打 代走
控	副島	外	三	代打
控	高橋(智)	外		代打 途中
控	飯田	外		代走 守備

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	横浜	横	5月15日	広島	神	6月30日	阪神	甲	8月15日	横浜	神
3月31日	横浜	横	5月16日	広島	神	7月1日	阪神	甲	8月16日	横浜	神
4月1日	横浜	横	5月17日	広島	神	7月2日	移動日		8月17日	中日	ナ
4月2日	移動日		5月18日	阪神	神	7月3日	巨人	神	8月18日	中日	ナ
4月3日	巨人	神	5月19日	阪神	神	7月4日	巨人	神	8月19日	中日	ナ
4月4日	巨人	神	5月20日	阪神	神	7月5日	移動日		8月20日	移動日	
4月5日	巨人	神	5月21日	移動日		7月6日	中日	神	8月21日	阪神	神
4月6日	中日	神	5月22日	巨人	ド	7月7日	中日	神	8月22日	阪神	神
4月7日	中日	神	5月23日	巨人	ド	7月8日	中日	神	8月23日	阪神	神
4月8日	中日	神	5月24日	移動日		7月9日	移動日		8月24日	横浜	横
4月9日	移動日		5月25日	横浜	横	7月10日	巨人	ド	8月25日	横浜	横
4月10日	阪神	甲	5月26日	横浜	横	7月11日	巨人	ド	8月26日	横浜	横
4月11日	阪神	甲	5月27日	横浜	横	7月12日	巨人	ド	8月27日	移動日	
4月12日	阪神	甲	5月28日	移動日		7月13日	移動日		8月28日	中日	神
4月13日	広島	広	5月29日	巨人	神	7月14日	横浜	釧	8月29日	中日	神
4月14日	広島	広	5月30日	巨人	神	7月15日	横浜	帯	8月30日	中日	神
4月15日	広島	広	5月31日	巨人	神	7月16日	移動日		8月31日	移動日	
4月16日	移動日		6月1日	移動日		7月17日	広島	神	9月1日	阪神	札
4月17日	巨人	ド	6月2日	中日	マ	7月18日	広島	神	9月2日	阪神	札
4月18日	巨人	ド	6月3日	中日	マ	7月19日	広島	神	9月3日	移動日	
4月19日	巨人	ド	6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	広島	神
4月20日	移動日		6月5日	阪神	甲	7月21日	移動日		9月5日	広島	神
4月21日	広島	宮	6月6日	阪神	甲	7月22日	移動日		9月6日	広島	神
4月22日	広島	宮	6月7日	阪神	甲	7月23日	移動日		9月7日	巨人	ド
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	巨人	ド
4月24日	中日	ナ	6月9日	広島	盛	7月25日	移動日		9月9日	巨人	ド
4月25日	中日	ナ	6月10日	広島	島	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	中日	ナ	6月11日	移動日		7月27日	巨人	神	9月11日	阪神	甲
4月27日	移動日		6月12日	横浜	横	7月28日	巨人	神	9月12日	阪神	甲
4月28日	阪神	神	6月13日	横浜	横	7月29日	巨人	神	9月13日	移動日	
4月29日	阪神	神	6月14日	横浜	横	7月30日	移動日		9月14日	広島	広
4月30日	阪神	神	6月15日	広島	福	7月31日	阪神	甲	9月15日	広島	広
5月1日	横浜	神	6月16日	広島	福	8月1日	阪神	甲	9月16日	広島	広
5月2日	横浜	神	6月17日	広島	福	8月2日	阪神	甲	9月17日	移動日	
5月3日	横浜	神	6月18日	移動日		8月3日	中日	神	9月18日	横浜	神
5月4日	広島	広	6月19日	中日	岐	8月4日	中日	神	9月19日	横浜	神
5月5日	広島	広	6月20日	中日	井	8月5日	中日	神	9月20日	横浜	神
5月6日	広島	広	6月21日	移動日		8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	阪神	神	8月7日	広島	広	9月22日	巨人	神
5月8日	中日	ナ	6月23日	阪神	神	8月8日	広島	広	9月23日	巨人	神
5月9日	中日	ナ	6月24日	阪神	神	8月9日	広島	広	9月24日	巨人	神
5月10日	中日	ナ	6月25日	移動日		8月10日	巨人	ド	9月25日	中日	ナ
5月11日	移動日		6月26日	横浜	野	8月11日	巨人	ド	9月26日	中日	ナ
5月12日	横浜	仙	6月27日	横浜	神	8月12日	巨人	ド	9月27日	中日	ナ
5月13日	横浜	盛	6月28日	横浜	神	8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	阪神	甲	8月14日	横浜	神			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

選手層が厚く好選手が揃うヤクルトでは、トレードなどで戦力補強を考えなくても、十分に戦える戦力だ。あえて補強を考えるなら、投手陣では先発陣の軸となれる投手で「球が速い」「多彩な変化球」「決め球がある」の3つの条件を指定して申請書を作るのがオススメである。野手陣は、外野手で「パワーがある」「守備が上手い」か「パワーがある」「ミートが上手い」選手を獲得して、ラミレスの代わりに起用していくのがいいだろう。トレード用の交換要員としては、二軍選手を中心にトレードを進めていき、順調に成功したら、一軍の控え選手を放出しても問題はないだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、投手では先発投手として活躍できる素材、野手ではパワーが高く「パワーヒッター」などの特殊能力を持つ選手を狙っていくのが、ヤクルトの戦力補強の指針である。



パワーが高く、守備もうまい外野手を獲得できれば、ラミレス、真中、稲葉らがケガで欠場しても、安心できる陣容となる

能力アップとコーチ

ヤクルトのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、高津が候補になるが、高津に代わる抑え投手を補強できて、しかも高津の能力が落ちない限り考えないほうがいい。打撃コーチは、高橋(智)が適任なので、引退させてコーチに就任してもらってもおもしろい。守備走塁コーチは、古田と飯田が適任だが、チームの要の古田は引退させられないので、戦力に余裕があるなら飯田を転身させてみよう。また、走力アップを狙うなら、OB選手の福本か屋鋪を招へいするのもいいだろう。ファームの練習指示では、1年目は打撃力アップが中心で、それ以降は誰をコーチにしたかによって指示を変えていこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 八重樫	C	G	G	G	70%
投手コーチ 伊東	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 水谷	E	G	C	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



新戦力としてトレードやドラフトで高橋(智)に代わる代打要員を獲得してから、契約更改時に打撃コーチに転身させていこう

通算成績とコーチ転身データ

ヤクルトの通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は少し時間がかかるが高津の200S、野手は簡単な池山の300号本塁打と、ペタジーニの100号本塁打を狙っていこう。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
石井(一)	27	10	250	3.38	1009 1/3	.623	66	40	1	217	6	19	1104	574	404	379
藤井	23	2	32	4.73	32 1/3	1.00	1	0	0	31	0	0	36	20	18	17
伊藤	30	9	144	2.32	554	.578	37	27	25	126	7	15	546	199	150	143
ニューマン	31	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
前田	25	4	12	3.93	34 1/3	.500	2	2	0	12	0	0	16	18	15	15
入来	33	12	198	4.51	450 2/3	.500	24	24	2	184	3	6	331	196	250	226
ハースト	34	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
石井(弘)	23	6	84	4.15	115	.556	5	4	0	84	0	0	100	82	55	53
本間	23	2	29	3.46	41 2/3	.600	3	2	0	29	0	0	23	21	16	16
山本	30	9	251	3.79	417 2/3	.370	17	29	9	246	2	4	341	172	197	176
五十嵐	21	4	92	3.80	123	.680	17	8	2	92	0	0	149	64	55	52
高津	32	11	390	3.13	560	.524	33	30	157	385	0	4	452	211	216	195
山部	30	8	180	4.34	560	.479	34	37	2	147	4	7	506	312	297	270
宮出	23	6	49	4.93	100 1/3	.545	6	5	0	46	0	0	96	50	58	55
高木	32	15	161	4.76	380 1/3	.463	19	22	2	146	3	4	223	182	215	201
鎌田	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
平本	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
島田	31	13	367	3.67	615	.520	39	36	9	359	1	2	389	251	292	251

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
石井(一)	G	C	G	C	80%
藤井	G	E	G	D	30%
伊藤	G	C	G	D	80%
ニューマン	G	E	G	D	50%
前田	G	E	G	E	60%
入来	G	E	G	D	80%
ハースト	F	F	G	D	50%
石井(弘)	G	F	G	C	30%
本間	G	F	G	D	30%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
山本	G	C	G	D	80%
五十嵐	G	F	G	C	30%
高津	G	B	G	D	80%
山部	G	F	G	D	80%
宮出	G	E	G	D	30%
高木	G	D	G	D	80%
鎌田	G	E	G	D	30%
平本	G	F	G	D	30%
島田	G	D	G	E	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
古田	35	12	1353	.293	4851	1421	141	688	712	653	635	43	43	62	.372	35
小野	26	5	13	.182	11	2	1	3	2	5	1	0	0	0	.250	0
ペタジーニ	29	3	270	.321	936	300	80	208	188	207	224	0	4	17	.452	10
土橋	32	15	935	.264	2731	722	58	308	332	373	273	95	20	31	.321	48
城石	27	7	147	.199	161	32	2	11	15	49	11	6	0	3	.242	6
岩村	22	5	214	.282	691	195	29	101	95	151	62	9	3	20	.337	25
池山	35	18	1675	.263	5695	1498	299	880	811	1391	611	47	45	108	.332	120
宮本	30	7	631	.271	2020	547	7	154	211	225	154	85	10	54	.310	35
三木	23	6	44	.080	25	2	0	0	5	10	1	2	0	1	.107	0
度会	29	8	164	.257	296	76	4	18	37	46	18	14	1	1	.287	3
副島	26	5	245	.276	591	163	18	72	80	129	57	9	4	9	.335	3
稲葉	28	7	565	.286	1754	502	58	233	236	276	157	26	13	28	.340	18
ラミレス	26	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
高橋(智)	34	15	910	.267	2743	732	123	403	361	680	276	9	25	24	.333	28
飯田	32	13	1204	.273	3938	1074	43	310	564	589	323	85	22	220	.321	31
真中	30	9	626	.290	1957	568	26	153	248	186	133	56	6	45	.327	12
衣川	26	9	45	.186	43	8	0	3	3	16	5	1	0	0	.265	0
青柳	32	13	595	.233	1195	278	26	140	110	324	107	36	7	1	.288	18
本郷	24	3	11	.143	21	3	0	1	1	5	0	1	0	1	.136	0
野口	19	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
代田	27	4	31	.300	10	3	0	2	4	3	2	1	0	3	.385	0
佐藤	35	9	422	.257	870	224	26	91	130	129	70	5	5	20	.311	7

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
古田	D	G	F	A	80%
小野	F	G	G	E	80%
ペタジーニ	B	G	F	D	50%
土橋	D	G	F	C	80%
城石	F	G	F	D	80%
岩村	D	G	C	D	30%
池山	E	G	F	C	80%
宮本	D	G	D	B	80%
三木	F	G	E	E	30%
度会	F	G	F	E	80%
副島	D	G	F	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
稲葉	D	G	F	C	80%
ラミレス	E	G	G	E	50%
高橋(智)	C	G	G	D	80%
飯田	D	G	D	A	80%
真中	C	G	C	B	80%
衣川	E	G	G	C	80%
青柳	E	G	G	C	80%
本郷	E	G	G	C	60%
野口	G	G	G	C	30%
代田	F	G	E	D	80%
佐藤	E	G	F	D	80%

ペナント編

H 広島東洋カープ

HIROSHIMA TOYO CARP

主力組の復帰で得た最後の挑戦権！

TEAM DATA

設　立：1949年

通算成績：3076勝3329敗271分け

優勝回数：6回（日本一3回）

HOME GROUND

広島市民球場



天然芝

両翼………91.4m

センター…115.8m

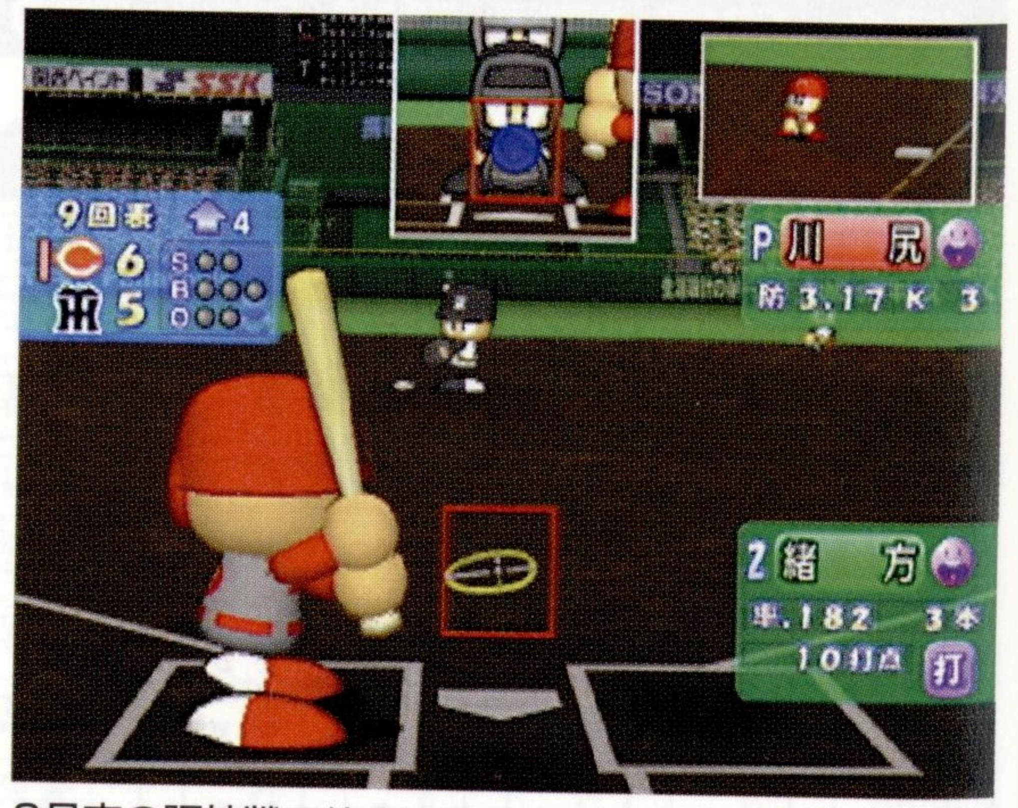
フェンス……2.6m

一軍コーチングスタッフ

監督	山本浩二
チーフ兼打撃コーチ	松原誠
投手コーチ	北別府学
投手コーチ	川端順
打撃コーチ	長内孝
守備走塁コーチ	山崎隆造
守備走塁コーチ	苫篠賢治
守備走塁コーチ	阿部慶二
バッテリーコーチ	道原裕幸
トレーニングコーチ	石橋秀幸

広島の二軍監督は、74年ドラフト1位で広島に入団した木下富雄。コーチ陣は、投手コーチに清川栄治、打撃コーチに西田真二など7人。また三軍コーチがふたりいる。

前半戦は緒方や前田らの主力組の故障で、最下位に甘んじてしまったカープ。しかし、前半戦の最後になってようやく緒方と前田が復帰。終盤戦を迎えて、前田は代打要員、緒方はスタメンで活躍している。そして、順調に勝ち星を重ね、ついに首位戦線に殴り込んで、ヤクルトのマジック対象チームとなった。順位は3位だが試合数を多く残し、首位を走るヤクルトを巨人とともに追撃している。打撃陣では、揃って高打率を残すディアス、金本、ロペスのクリーンアップに、復帰した緒方が名を連ねる打線は破壊力十分で、他のチームには脅威である。一方の投手陣は、前半戦で気迫の投球を見せ、今やエースへ成長した黒田、故障から復活した横山、ローテーションの一角に定着して活躍する高橋、今季初先発の巨人戦で重量打線を相手に5回2/3をぴしゃりと抑えた河内と、先発陣の駒は完全に揃った。そして不安の残る抑え陣に回ったエースの佐々岡は、阪神との17回戦で98年以来3年ぶりのセーブをあげるなど、順調に抑え役を務めている。



6月末の阪神戦で約3か月ぶりに復帰した緒方。復帰初戦は代打で登場して二塁打を放ち、その後はスタメンとして結果を残している

チームの特徴

投手陣

一軍に6人、二軍に3人の先発要員がいるスタミナの高さが長所である。ただ、信頼のおける投手が少なく、コントロールの悪い投手が多いことが欠点となっている。また佐々岡以外にレベル4以上の変化球を投げられるのが二軍の横山だけというのもつらい点である。

長所　スタミナの高さ
短所　コントロールの悪い投手が多い

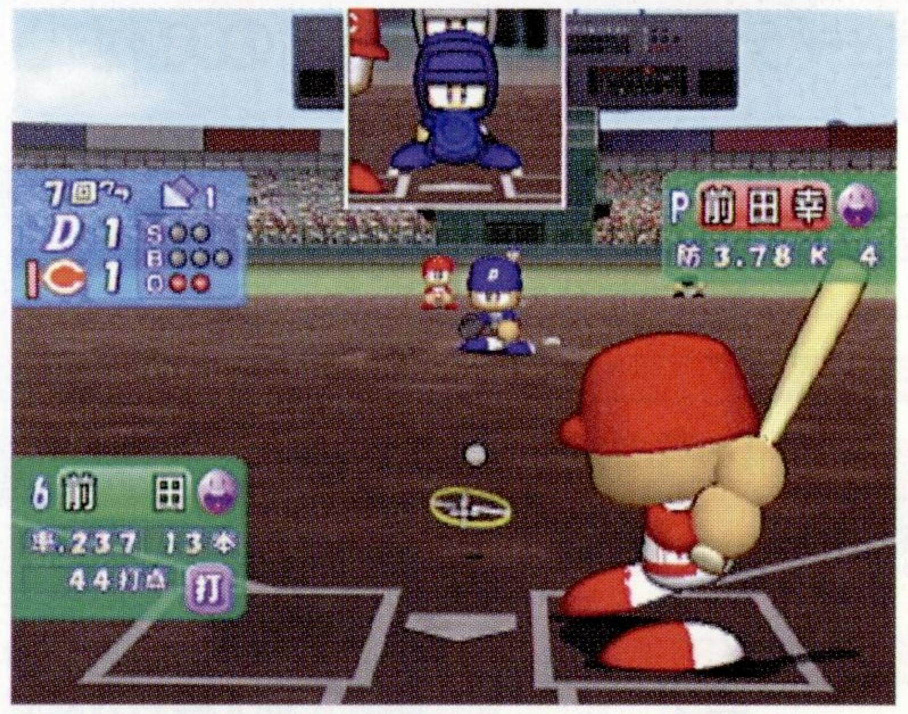


前半戦ではチームNo.1の126回1/3を投げて6勝8敗の成績だった佐々岡

野手陣

野手陣の最大の特徴は打撃力の高さだ。ミートカーソルは福岡ダイエーと並んで12球団No.1、パワーは3位を誇っている。欠点は守備力の低さで、守備力がC(10)以上の選手は3人しかいない。また、東出、木村(拓)、金本など走力の高い選手が揃っているのも大きな特徴だ。

長所　打撃力の高さ
短所　守備力の低さ

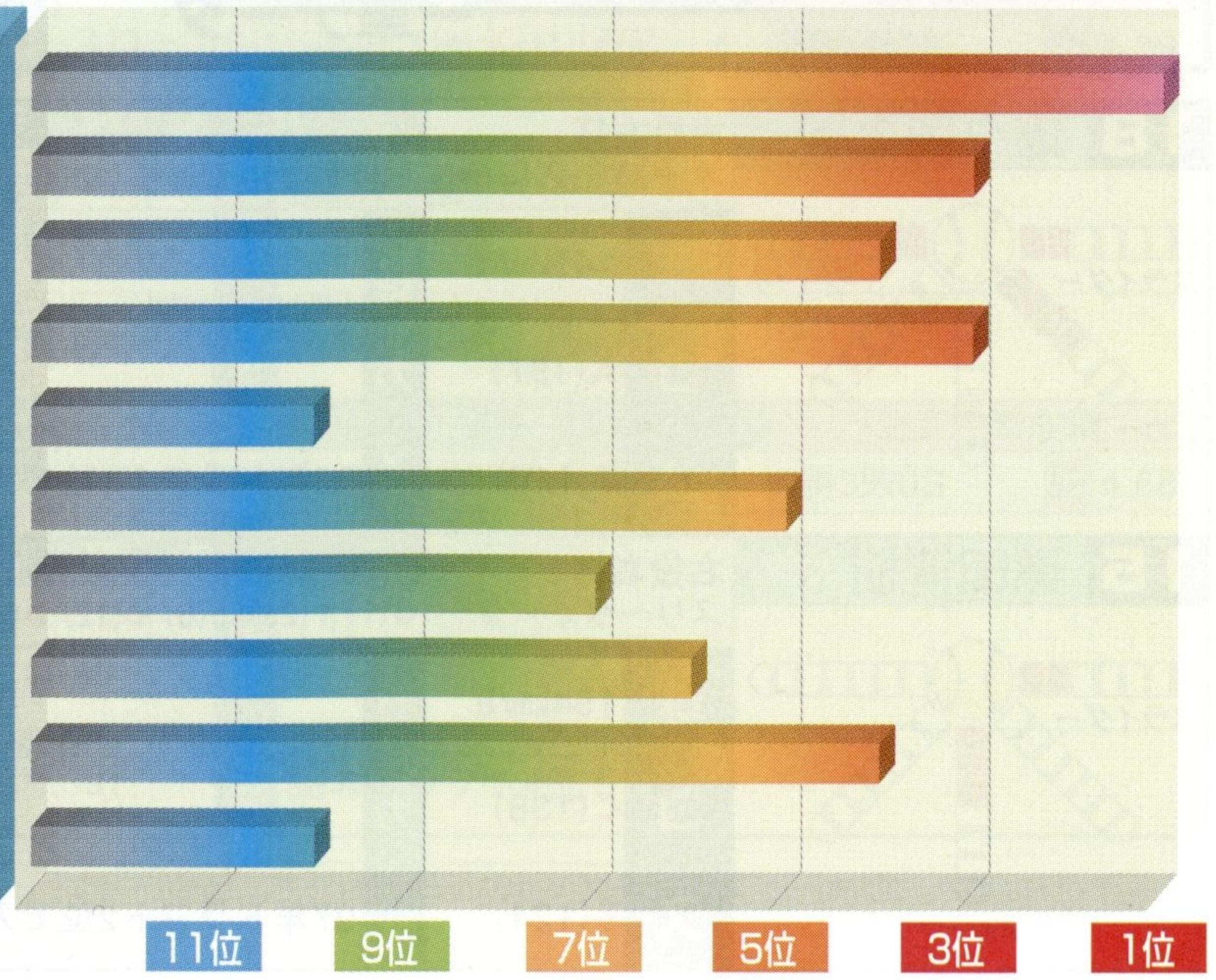


前半戦の最後に代打として2打席だけ登場した前田には、後半戦の活躍が期待される

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.14
パワー	91.77
走力	8.59
肩力	8.64
守備力	7.45
弾道	2.45
球速	144.89
コントロール	134.11
スタミナ	72.39
総変化量	84



第3章 広島東洋カープ

投手陣 調子で抑え投手を決めていこう！

先発陣

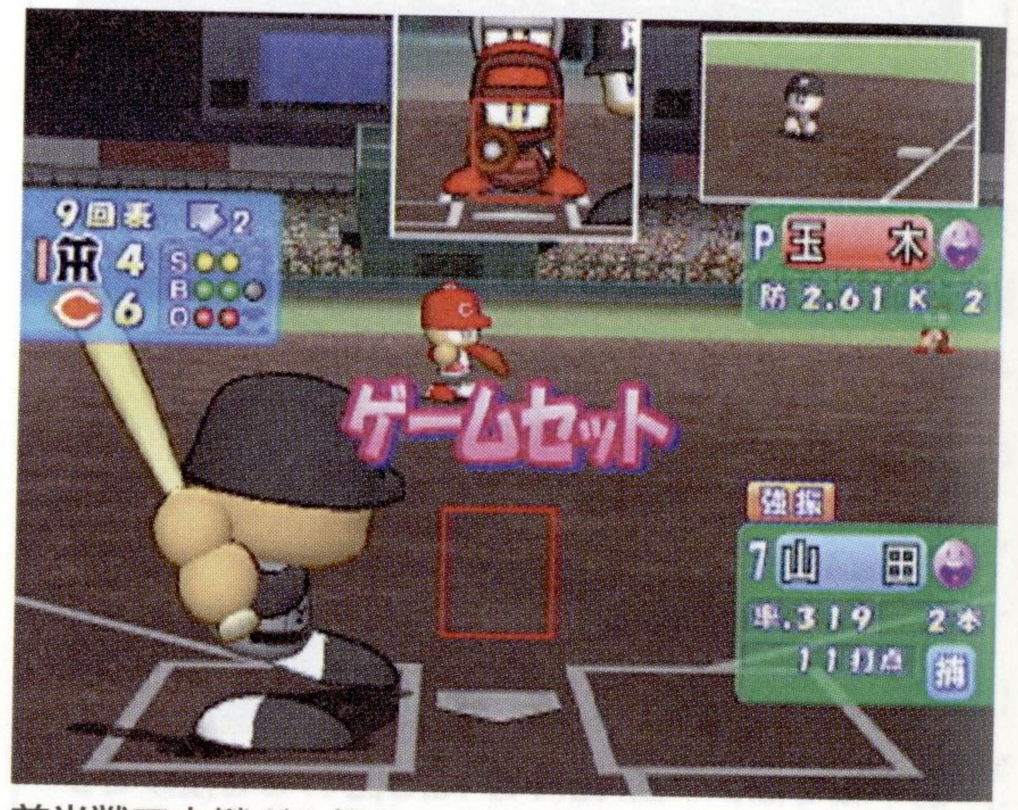
カープの先発投手陣は、スタミナが100を超えている佐々岡、黒田、高橋、山内の4人が軸で、河内と鶴田が続く。また、二軍にもスタミナがC以上の横山と澤崎がいるので、ローテーションに困ったときは積極的に一軍に上げて起用していこう。2枚看板は佐々岡と黒田。佐々岡はレベル4のカーブと145km/hの速球のコンビネーション、黒田は154km/hの速球を中心に勝負していこう。

中継ぎ・抑え陣

中継ぎ・抑え陣の軸となるのは、コントロール抜群の山﨑と抑えとしても起用できる玉木。このふたりにシュールストロムを加えた3人には、勝ち試合で投げてもらおう。特に勝利の方程式としては、山﨑からシュールストロムとしたが、調子によっては玉木で締めくくってもいいし、玉木から山﨑への継投策も十分に通用する。これが広島の中継ぎ・抑え陣の起用法である。

ローテーション	勝利の方程式
佐々岡	先発
黒田	山﨑
山内	シュールストロム
高橋	
河内	

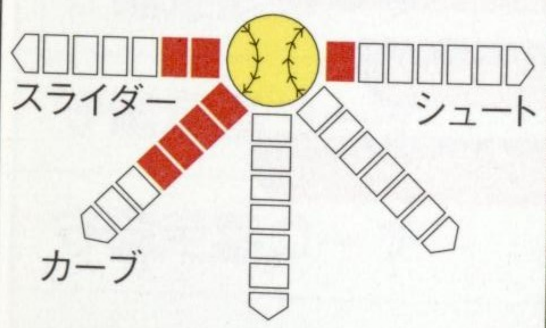
ローテーションの5人目は鶴田と河内の調子のいいほうを起用。中継ぎ・抑え陣も方程式にこだわらず、調子優先で起用していこう。



前半戦で中継ぎや抑えとして活躍。40試合に登板して4勝2敗3Sの成績を残した玉木

一軍データ

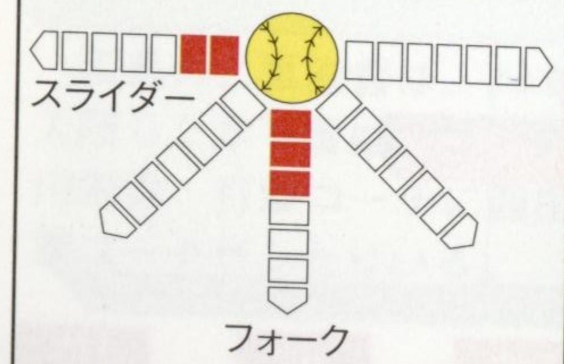
18 佐々岡真司



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	F(2)	F(50)	E(6)	C(10)	C(10)	7	10勝6敗0S	3.97

球	145km/h	特殊能力：人気
コ	A(187)	
ス	B(146)	メモ：90年ドラフト1位で入団。

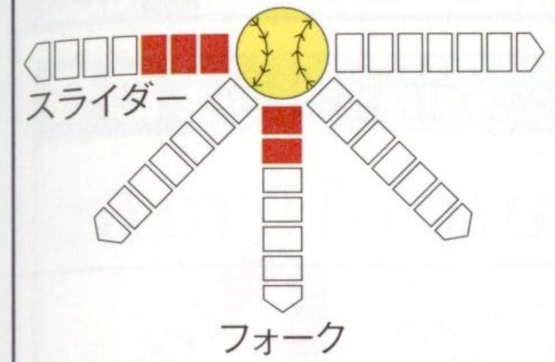
15 黒田博樹



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	B(12)	D(8)	7	9勝6敗0S	4.31

球	154km/h	特殊能力：リリース○ 速球中心
コ	C(138)	
ス	B(124)	メモ：97年ドラフト2位で入団。

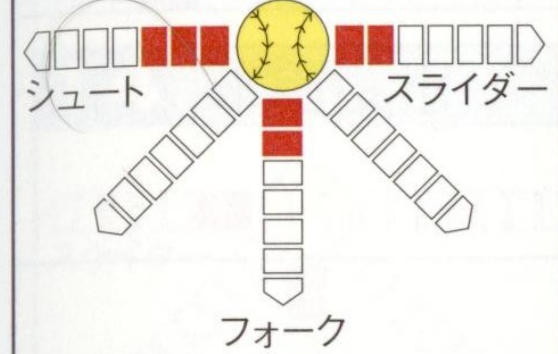
16 山内泰幸



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	7	2勝1敗0S	3.96

球	139km/h	特殊能力：リリース○ クイック○
コ	B(163)	
ス	B(117)	メモ：95年ドラフト1位で入団。

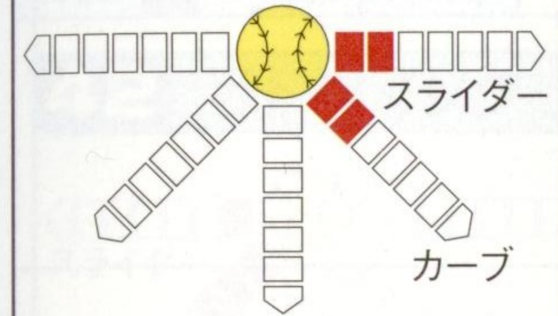
22 高橋建



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8	5勝9敗4S	3.93

球	149km/h	特殊能力：クイック○
コ	G(99)	
ス	C(105)	メモ：95年ドラフト4位で入団。

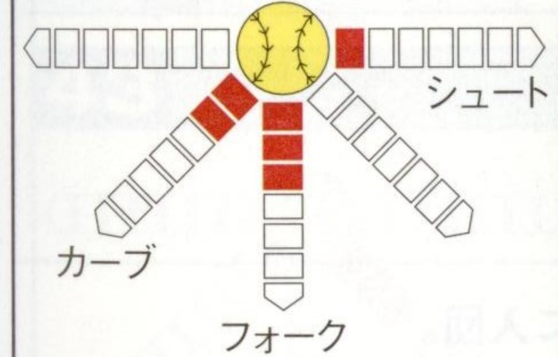
24 河内貴哉



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	G(1)	F(25)	F(5)	C(10)	D(8)	5	1勝4敗0S	4.25

球	146km/h	特殊能力：速球中心
コ	C(147)	
ス	C(83)	メモ：2000年ドラフト1位で入団。

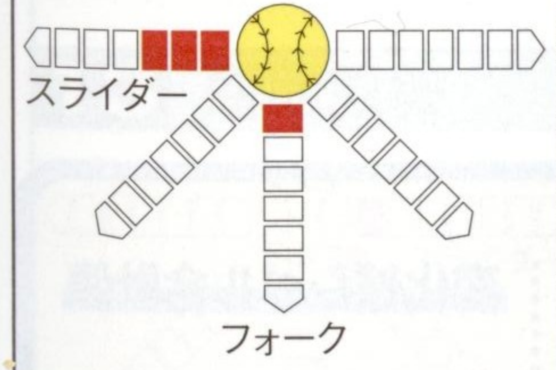
17 鶴田泰



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8	0勝1敗1S	5.28

球	141km/h	特殊能力：
コ	E(111)	
ス	C(83)	メモ：中日→広島。2001年に移籍。

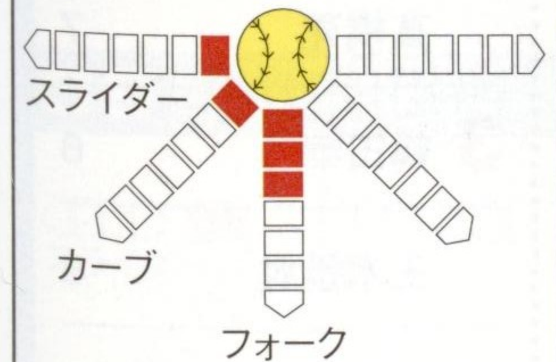
54 苫米地鉄人



投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	F(4)	C(11)	F(5)	5	2勝3敗0S	5.09

球	147km/h	特殊能力：速球中心
コ	G(94)	
ス	E(46)	メモ：2000年ドラフト6位で入団。

29 小林幹英

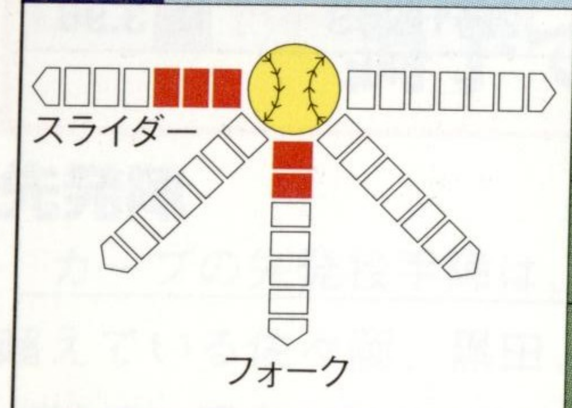


投打・フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	F(2)	F(25)	E(6)	D(9)	E(7)	6	0勝3敗0S	4.68

球	141km/h	特殊能力：
コ	G(85)	
ス	E(39)	メモ：98年ドラフト4位で入団。

12 河野昌人

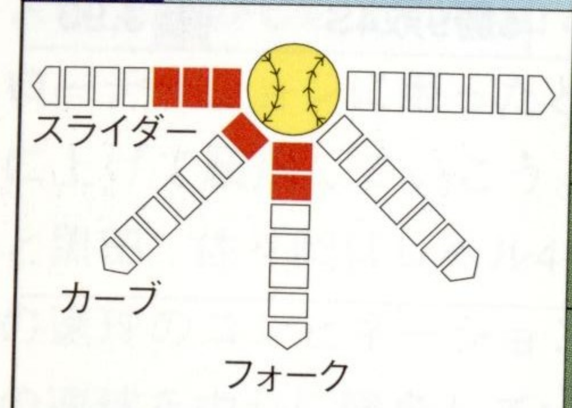
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	7	4勝5敗9S	4.52



球	141km/h
コ	C(135)
ス	E(40)
特殊能力	積極打法
メモ	97年ドラフト3位で入団。

30 玉木重雄

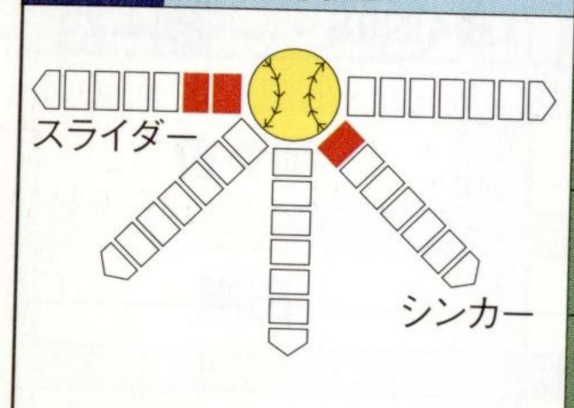
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	C(10)	8	2勝1敗0S	2.61



球	145km/h
コ	B(174)
ス	E(47)
特殊能力	
メモ	96年ドラフト3位で入団。

46 山﨑健

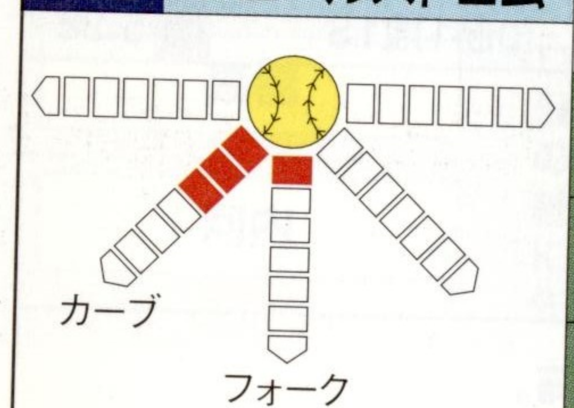
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 サイドスロー	G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	E(6)	7	6勝2敗3S	4.50



球	140km/h
コ	A(223)
ス	E(44)
特殊能力	
メモ	91年ドラフト4位で入団。

45 シュールストロム

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	F(20)	F(5)	C(10)	E(7)	6	―	―



球	145km/h
コ	C(150)
ス	E(40)
特殊能力	速球中心
メモ	日本ハム→広島。2001年に入団。

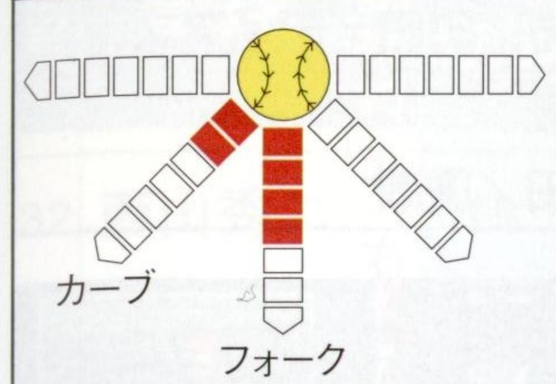
各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	黒田博樹	154km/h	1	山﨑健	223	1	佐々岡真司	146	1	佐々岡真司	7
2	高橋建	149km/h	2	佐々岡真司	187	2	黒田博樹	124		高橋建	7
3	横山竜士	148km/h	3	玉木重雄	174	3	山内泰幸	117	3	鶴田泰	6
	ラドウィック	148km/h	4	山内泰幸	163	4	横山竜士	110		玉木重雄	6
	ヤング	148km/h	5	シュールストロム 他1名	150	5	高橋建	105		横山竜士	6

二軍データ

23 横山竜士

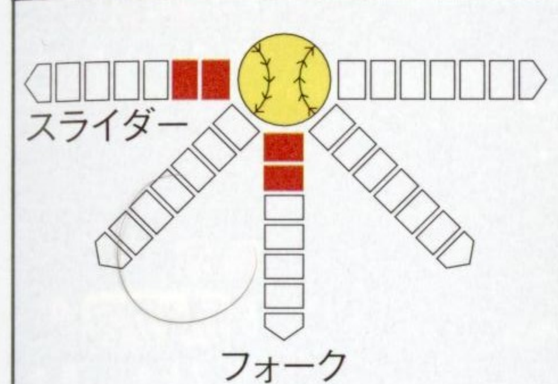
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	1勝0敗0S	0.56



球	148km/h
コ	C(150)
ス	C(110)
特殊能力	
メモ	95年ドラフト5位で入団。

14 澤﨑俊和

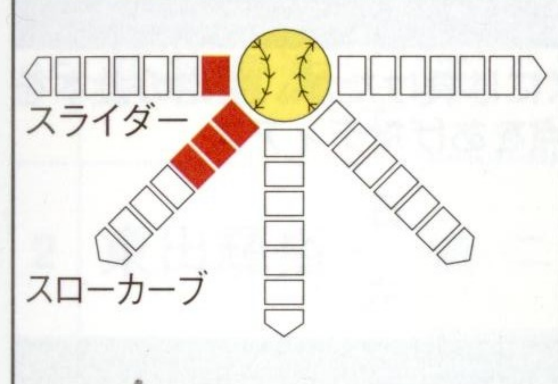
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	F(2)	F(35)	E(6)	C(10)	D(8)	7	4勝4敗0S	5.55



球	143km/h
コ	D(129)
ス	C(81)
特殊能力	
メモ	97年ドラフト1位で入団。

42 ラドウィック

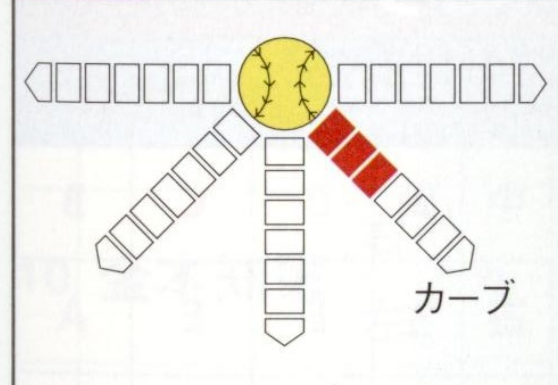
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	F(2)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	7	1勝0敗0S	5.93



球	148km/h
コ	D(127)
ス	D(63)
特殊能力	
メモ	2000年シーズン途中に米3Aのインディアナポリスより移籍。

43 ヤング

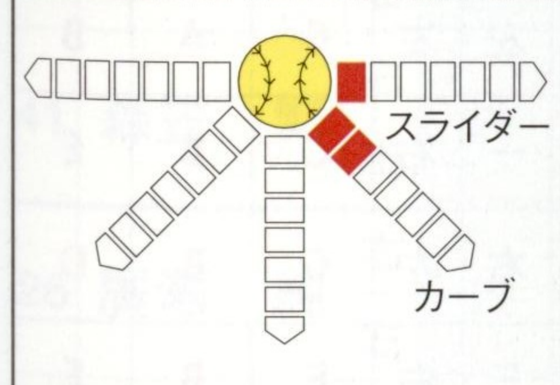
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	F(2)	F(50)	F(5)	C(11)	E(7)	6	―	―



球	148km/h
コ	D(120)
ス	E(60)
特殊能力	
メモ	2001年に米大リーグのレッドソックスより移籍。

13 菊地原毅

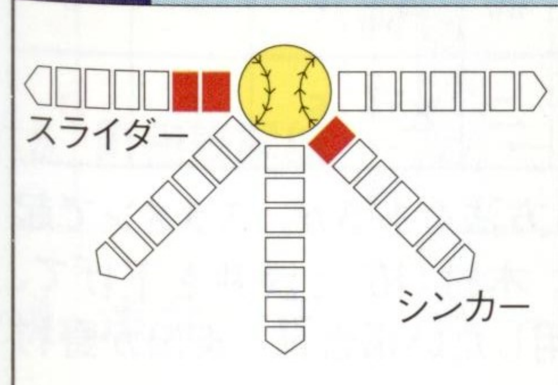
投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	0勝2敗0S	10.80



球	143km/h
コ	G(85)
ス	E(45)
特殊能力	
メモ	93年ドラフト2位で入団。

39 小山田保裕

投打・投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 サイドスロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	1勝3敗2S	6.89

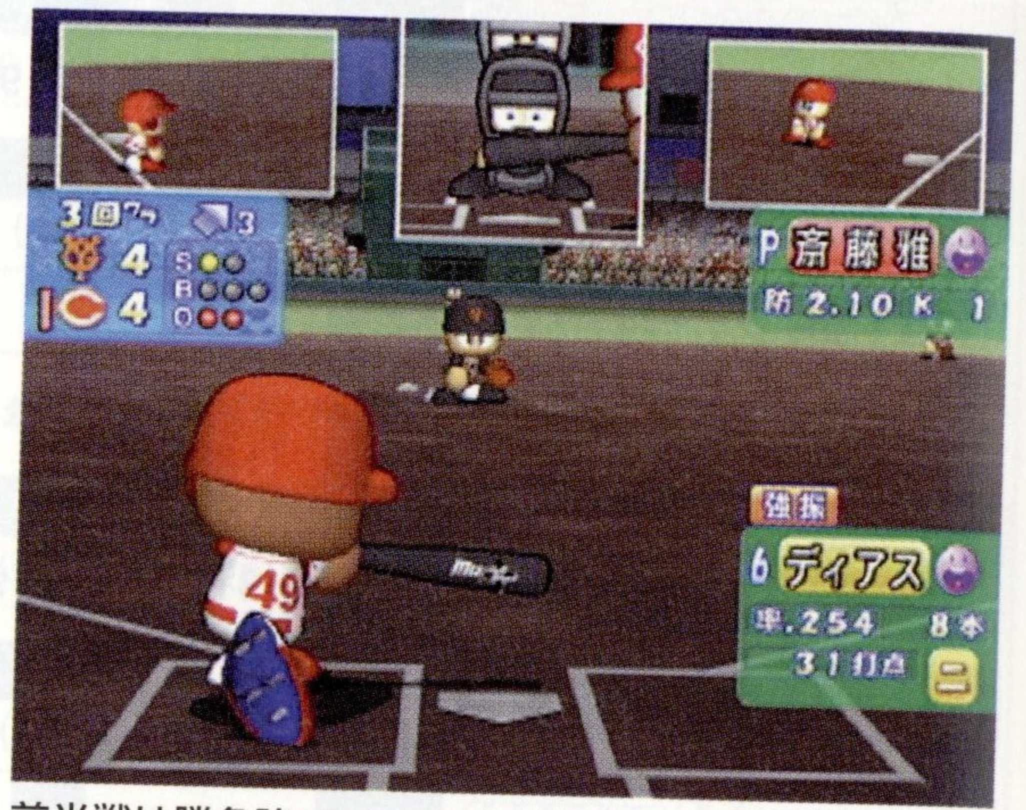


球	145km/h
コ	G(97)
ス	F(30)
特殊能力	速球中心 テンポ○
メモ	99年ドラフト5位で入団。

野手陣 総力戦でペナントを戦い抜け！

一軍登録の全選手が、調子さえよければ代打で起用できる打撃力の高さを誇っている。誰をベンチに置いて誰をスタメンで起用しても、攻撃力がそれほど落ちないのがカープの最大の特徴だ(パワーがF(64)と低い瀬戸もミートカーソルはD(4)と大きい)。つまり、積極的な用兵で戦えるチームなのだ。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーの高い前田、緒方、町田、ディアスが中心で、調子によっては誰でも起用できる。代走としては、走力がC(11)の緒方と森笠。守備要員としては、外野手は緒方、前田、廣瀬で、内野手はディアスと町田しか交代要員がいないので、代えるときには注意したほうがいい。

代打	前田／緒方／町田／ディアス
代走	緒方／森笠
守備要員	緒方／前田／廣瀬



前半戦は勝負強いロペスには負けたが、主砲の金本を抜き、チームNo.2の打点をあげたディアス

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	木村(拓)	中	両	D	C	B
2	東出	遊	左	E	E	A
3	浅井	右	左	C	B	D
4	金本	左	左	C	A	B
5	ロペス	一	右	C	B	E
6	野村	二	左	E	E	D
7	新井	三	右	E	B	E
8	西山	捕	右	F	D	E
9	P	投	—	—	—	—

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	木村(拓)	中	両	D	C	B
2	東出	遊	左	E	E	A
3	前田	DH	左	D	B	F
4	金本	左	左	C	A	B
5	ロペス	一	右	C	B	E
6	浅井	右	左	C	B	D
7	新井	三	右	E	B	E
8	西山	捕	右	F	D	E
9	野村	二	左	E	E	D

現実ではケガで戦線離脱していた緒方と前田。ふたりをベンチに置いて戦う方法もあるが、スタメンで起用したほうが確実に攻撃力はアップする。ふたりをスタメンで起用するときは、木村(拓)と浅井を下げて、中堅手に1番緒方、右翼手に3番前田としよう。そのときに、もし木村(拓)を起用したい場合は、東出か野村と代えればいい。また、パワーが高い新井を6番にして、野村と打順を入れ替えてもいいだろう。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
32	西山秀二	右・右	捕	F 2	D 92	E 7	E 7	D 8	5	2	途中交代／チームプレイ○
28	瀬戸輝信	右・右	捕	D 4	F 64	E 6	C 10	D 8	10	1	
33	ロペス	右・右	一	C 5	B 123	E 6	E 6	F 4	4	3	チャンス○／満塁男／途中交代／積極打法
7	野村謙二郎	右・左	二 遊 三	E 3	E 70	D 8	D 9	E 6	4	3	途中交代
49	ディアス	右・右	二 三 遊	E 3	B 114	D 8	D 9	D 8	6	3	サブポジ○／強振多用
25	新井貴浩	右・右	三 一	E 3	B 135	E 6	E 7	F 4	2	4	強振多用／途中交代
2	東出輝裕	右・左	遊 二	E 3	E 79	A 14	C 11	D 9	6	2	流し打ち／チームプレイ○
1	前田智徳	右・左	外	D 4	B 115	F 4	C 11	C 11	10	3	人気／途中交代／積極打法
9	緒方孝市	右・右	外	D 4	B 110	C 11	C 10	B 12	8	3	走塁○／人気
10	金本知憲	右・左	外	C 5	A 144	B 12	D 8	E 7	6	4	チャンス○／初球○／逆境○／盗塁○／走塁○／ケガしにくい／慎重打法
38	朝山東洋	右・右	外	E 3	C 95	D 9	D 9	D 9	8	3	強振多用
41	森笠　繁	右・両	外	F 2	D 81	C 11	D 8	E 7	7	1	盗塁○／途中交代
26	廣瀬　純	右・右	外	E 3	D 85	D 8	B 12	C 11	7	3	強振多用
0	木村拓也	右・両	外 二 三	D 4	C 97	B 13	C 10	D 8	5	2	粘り男／代走要員／チームプレイ○
5	町田康嗣郎	右・右	外 一	D 4	B 115	D 8	D 8	E 7	5	4	初球○／逆境○／体当り／代打要員／途中交代
6	浅井　樹	左・左	外 一	C 5	B 114	D 9	E 7	E 6	5	3	代打男／代打要員／強振多用／途中交代

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
27	木村一喜	右・右	捕	F 2	F 61	D 9	D 9	F 5	4	2	
60	田村　恵	右・右	捕	F 2	E 70	D 8	E 7	E 6	5	2	
00	嶋　重宣	左・左	二	E 3	E 65	E 7	D 8	D 9	4	2	代打男
35	松本奉文	右・右	三 遊	F 2	E 70	E 7	D 8	E 7	6	2	
4	兵動秀治	右・右	三 二 遊	F 2	F 50	E 7	E 7	E 7	6	1	守備要員
44	福地寿樹	右・両	外	G 1	E 70	C 11	D 9	F 5	6	1	代走要員、途中交代

各能力ベスト10

ミートカーソル		パワー		走力		肩力		守備力	
1 ロペス	5	1 金本知憲	144	1 東出輝裕	14	1 廣瀬純	12	1 緒方孝市	12
金本知憲	5	2 新井貴浩	135	2 木村拓也	13	2 東出輝裕	11	2 前田智徳	11
浅井樹	5	3 ロペス	123	3 金本知憲	12	前田智徳	11	廣瀬純	11
4 瀬戸輝信	4	4 前田智徳	115	4 緒方孝市	11	4 瀬戸輝信	10	4 東出輝裕	9
前田智徳	4	町田康嗣郎	115	森笠繁	11	緒方孝市	10	朝山東洋	9
緒方孝市	4	6 ディアス	114	福地寿樹	11	木村拓也	10	嶋重宣	9
木村拓也	4	浅井樹	114	7 朝山東洋	9	7 野村謙二郎	9	7 西山秀二	8
町田康嗣郎	4	8 緒方孝市	110	浅井樹	9	ディアス	9	瀬戸輝信	8
9 野村謙二郎	3	9 木村拓也	97	木村一喜	9	朝山東洋	9	ディアス	8
ディアス 他5名	3	10 朝山東洋	95	10 野村謙二郎 他4名	8	木村一喜 他1名	9	木村拓也	8

成績&メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	西山秀二	.221	33	6	南海→広島。87年に移籍。
一軍	瀬戸輝信	.272	6	1	91年ドラフト1位で入団。
一軍	ロペス	.313	88	20	広島→福岡ダイエー→米独立リーグ→広島。2000年シーズン途中に移籍。
一軍	野村謙二郎	.240	17	2	89年ドラフト1位で入団。
一軍	ディアス	.254	31	8	99年に米3Aのポータケットより移籍。
一軍	新井貴浩	.245	35	16	99年ドラフト6位で入団。
一軍	東出輝裕	.261	28	3	99年ドラフト1位で入団。
一軍	前田智徳	.237	44	13	90年ドラフト4位で入団。
一軍	緒方孝市	.182	10	3	87年ドラフト3位で入団。
一軍	金本知憲	.315	90	30	92年ドラフト4位で入団。
一軍	朝山東洋	.245	17	5	95年ドラフト3位で入団。
一軍	森笠　繁	.236	11	2	99年ドラフト4位で入団。
一軍	廣瀬　純	—	—	—	2001年ドラフト2位で入団。
一軍	木村拓也	.288	30	10	日本ハム→広島。95年に移籍。
一軍	町田康嗣郎	.281	34	13	92年ドラフト1位で入団。
一軍	浅井　樹	.300	46	13	90年ドラフト6位で入団。
二軍	木村一喜	.225	2	0	2000年ドラフト2位で入団。
二軍	田村　恵	.105	0	0	95年ドラフト6位で入団。
二軍	嶋　重宣	.250	7	0	95年ドラフト2位で入団。
二軍	松本奉文	.133	2	1	2000年ドラフト7位で入団。
二軍	兵動秀治	—	—	—	98年ドラフト2位で入団。
二軍	福地寿樹	.059	0	0	94年ドラフト4位で入団。

COM采配

チーム方針

広島のチーム方針の初期設定は右の通り。走力を有効に使いながら、自由に打たせる野球で戦う設定になっている。変更したいところは代打起用で、控えにもパワーの高い選手が多いので「普通」から「多い」にしておこう。また、スタメンにもよるが、基本オーダーなら守備力が高い選手が控えに多く残るので、守備固めを「普通」から「多い」に変更してもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	普通
代走起用	普通
守備固め	普通
盗塁	多い
送りバント	普通
スクイズ	少ない
ヒットエンドラン	多い

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

広島の永久欠番はふたつ。3番は17年連続全試合出場と2215試合連続出場という不滅の大記録を持つ鉄人衣笠祥雄。8番は今季監督として2度目の復帰を果たし、現役時代に本塁打王4回、打点王3回、首位打者1回とカープ黄金時代の主砲山本浩二。

広島東洋カープの1ゲーム記録 2000年

●最多安打　17本　7月6日　対阪神
11ー6で勝利。ロペスが4安打6打点と大活躍。金本が4試合連続ホームランを記録した。

●最多本塁打　4本　4月22日　対巨人
8ー6で勝利。1回と3回に前田が8号、9号と2打席連続ホームラン。3回は金本も続き4号、7回には浅井が3号を放った。

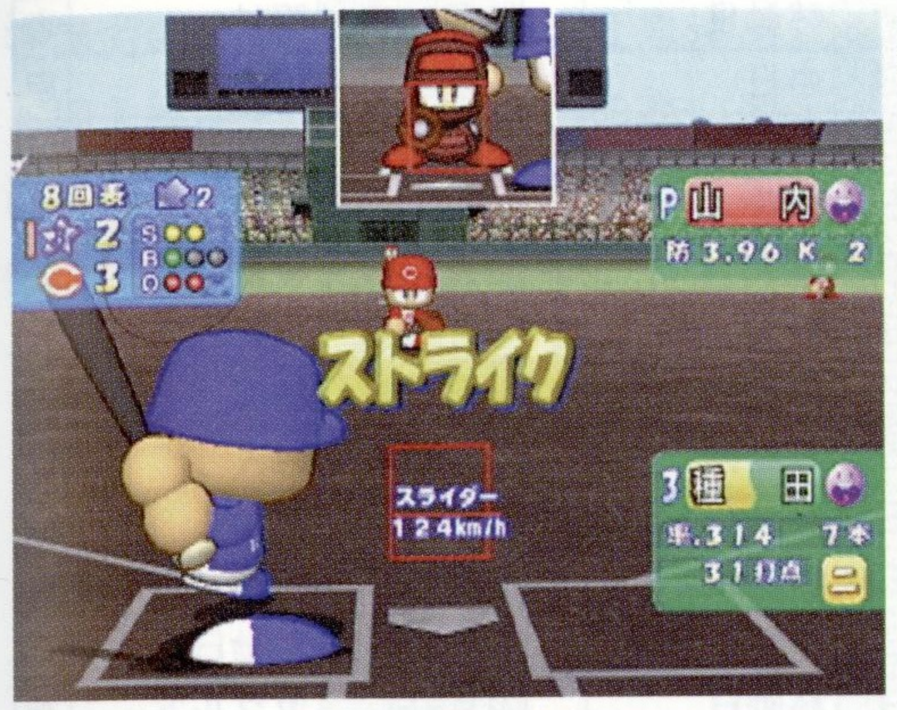
●最多得点　13点　4月11日　対中日
13ー2で勝利。西山が2安打4打点、金本が2安打3打点を記録した。

●最多失点　18点　7月11日　対巨人
3ー18で敗戦。先発の高橋が1回1/3で6失点。二番手以降は山崎が6点、佐竹が1点、小林(敦)が5点を失った。

●最多併殺打　3回　4月29日　対横浜
3ー2で勝利。3回に金本が投ゴロ併殺。4回に野々垣が二ゴロ併殺。5回に東出が二ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、スタミナがB(117)と高い山内が中継ぎ枠にいるが、先発枠に移動させて「スタミナ限界」か「勝利投手」を設定しよう。ほかでは、山崎と玉木が「ビハインドでも」になっているが、どちらかをセットアッパーとして「接戦リード」か「リード時」に変更して戦わせるのがいいだろう。



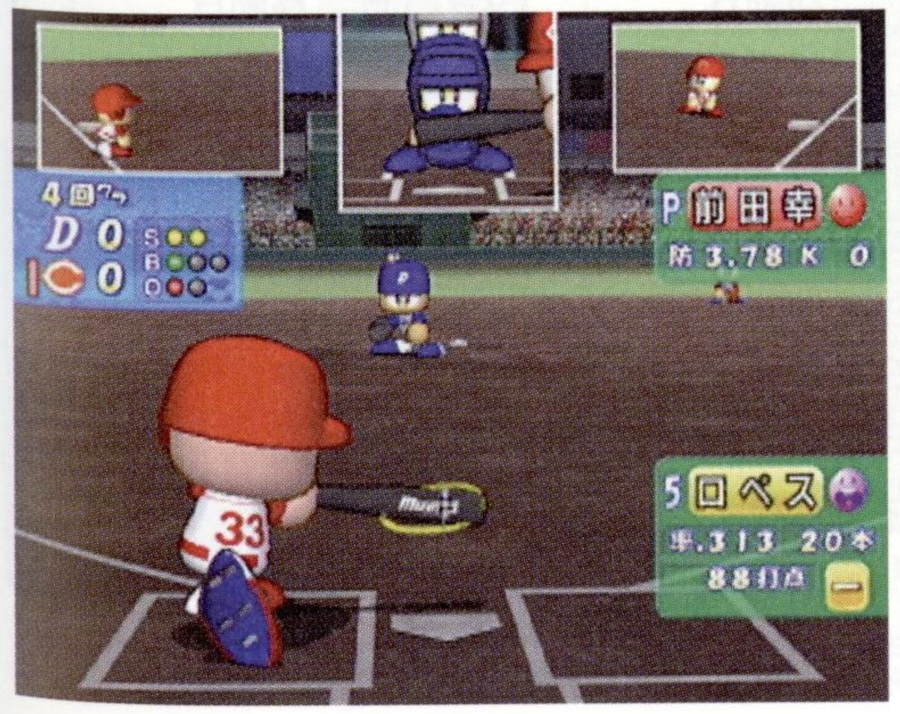
前半戦はおもに中継ぎとして19試合に登板し、3勝3敗1Sを記録した山内

初期設定

起用	選手名	設定
先発	佐々岡	完投
	黒田	完投
	高橋	完投
	鶴田	おまかせ
	河内	勝利投手
先発・中継ぎ	苫米地	ビハインドでも
	小林	おまかせ
中継ぎ	玉木	ビハインドでも
	山内	おまかせ
	山﨑	ビハインドでも
抑え	河野	セーブ(終)
	シュールストロム	セーブ(終)

野手起用法

広島の基本オーダーと野手設定は右の通り。前にも説明した通り、前田と緒方を投入して戦わせるのがオススメだ。打順固定選手は1番木村(拓)、2番東出、4番金本、5番ロペスが設定されているが、前田と緒方を投入しないならこのままの設定でいいだろう。野手起用法は、まず走力C(11)の森笠に代走要員を設定。パワーの高い朝山とディアスには代打要員を設定しておこう。また、守備力の高い廣瀬と肩力が高い瀬戸を、守備要員として設定しておいてもいいだろう。



96、97年の打点王ロペスは、前半戦も54打点を記録して勝負強さを見せた

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	木村(拓)	中	二 三	固定 代走
2	東出	遊	二	固定
3	浅井	右	一	代打 途中
4	金本	左		固定
5	ロペス	一		固定 途中
6	野村	二	遊 三	途中
7	新井	三	一	途中
8	西山	捕		途中
9	投手	投		
控	瀬戸	捕		
控	ディアス	二	三 遊	
控	前田	外		途中
控	緒方	外		
控	朝山	外		
控	森笠	外		途中
控	廣瀬	外		
控	町田	外	一	代打 途中

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

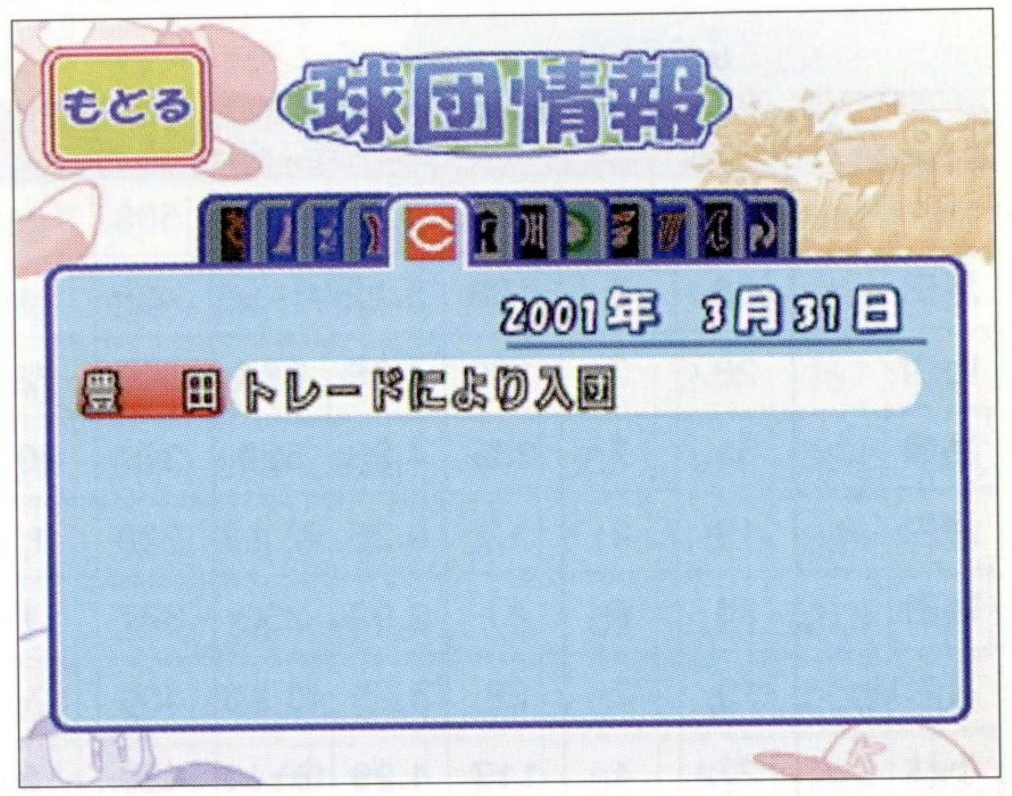
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	中日	ナ	5月15日	ヤクルト	神	6月30日	巨人	ド	8月15日	阪神	大
3月31日	中日	ナ	5月16日	ヤクルト	神	7月1日	巨人	ド	8月16日	阪神	大
4月1日	中日	ナ	5月17日	ヤクルト	神	7月2日	移動日		8月17日	巨人	広
4月2日	移動日		5月18日	移動日		7月3日	横浜	金	8月18日	巨人	広
4月3日	阪神	広	5月19日	中日	佐	7月4日	横浜	金	8月19日	巨人	広
4月4日	阪神	広	5月20日	中日	佐	7月5日	移動日		8月20日	移動日	
4月5日	阪神	広	5月21日	移動日		7月6日	阪神	広	8月21日	中日	広
4月6日	巨人	広	5月22日	横浜	広	7月7日	阪神	広	8月22日	中日	広
4月7日	巨人	広	5月23日	横浜	広	7月8日	阪神	広	8月23日	中日	広
4月8日	巨人	広	5月24日	横浜	松	7月9日	移動日		8月24日	阪神	京
4月9日	移動日		5月25日	移動日		7月10日	中日	ナ	8月25日	阪神	甲
4月10日	横浜	横	5月26日	中日	ナ	7月11日	中日	ナ	8月26日	阪神	甲
4月11日	横浜	横	5月27日	中日	ナ	7月12日	中日	ナ	8月27日	移動日	
4月12日	横浜	横	5月28日	移動日		7月13日	巨人	ド	8月28日	横浜	広
4月13日	ヤクルト	広	5月29日	阪神	倉	7月14日	巨人	ド	8月29日	横浜	広
4月14日	ヤクルト	広	5月30日	阪神	広	7月15日	巨人	ド	8月30日	横浜	広
4月15日	ヤクルト	広	5月31日	阪神	広	7月16日	移動日		8月31日	巨人	広
4月16日	移動日		6月1日	巨人	ド	7月17日	ヤクルト	神	9月1日	巨人	広
4月17日	中日	広	6月2日	巨人	ド	7月18日	ヤクルト	神	9月2日	巨人	広
4月18日	中日	広	6月3日	巨人	ド	7月19日	ヤクルト	神	9月3日	移動日	
4月19日	中日	山	6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	ヤクルト	神
4月20日	移動日		6月5日	横浜	横	7月21日	移動日		9月5日	ヤクルト	神
4月21日	ヤクルト	宮	6月6日	横浜	横	7月22日	移動日		9月6日	ヤクルト	神
4月22日	ヤクルト	宮	6月7日	横浜	相	7月23日	移動日		9月7日	移動日	
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	阪神	米
4月24日	横浜	広	6月9日	ヤクルト	盛	7月25日	移動日		9月9日	阪神	米
4月25日	横浜	広	6月10日	ヤクルト	島	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	横浜	広	6月11日	移動日		7月27日	中日	ナ	9月11日	中日	ナ
4月27日	移動日		6月12日	巨人	広	7月28日	中日	ナ	9月12日	中日	ナ
4月28日	巨人	ド	6月13日	巨人	広	7月29日	中日	ナ	9月13日	中日	ナ
4月29日	巨人	ド	6月14日	移動日		7月30日	移動日		9月14日	ヤクルト	広
4月30日	巨人	ド	6月15日	ヤクルト	福	7月31日	横浜	広	9月15日	ヤクルト	広
5月1日	阪神	甲	6月16日	ヤクルト	福	8月1日	横浜	広	9月16日	ヤクルト	広
5月2日	阪神	甲	6月17日	ヤクルト	福	8月2日	横浜	広	9月17日	移動日	
5月3日	阪神	甲	6月18日	移動日		8月3日	阪神	広	9月18日	中日	広
5月4日	ヤクルト	広	6月19日	横浜	仙	8月4日	阪神	広	9月19日	中日	広
5月5日	ヤクルト	広	6月20日	横浜	形	8月5日	阪神	広	9月20日	中日	広
5月6日	ヤクルト	広	6月21日	移動日		8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	中日	広	8月7日	ヤクルト	広	9月22日	横浜	横
5月8日	巨人	広	6月23日	中日	広	8月8日	ヤクルト	広	9月23日	横浜	横
5月9日	巨人	広	6月24日	中日	広	8月9日	ヤクルト	広	9月24日	横浜	横
5月10日	巨人	広	6月25日	移動日		8月10日	横浜	横	9月25日	巨人	ド
5月11日	阪神	甲	6月26日	阪神	甲	8月11日	横浜	横	9月26日	巨人	ド
5月12日	阪神	甲	6月27日	阪神	甲	8月12日	横浜	横	9月27日	巨人	ド
5月13日	阪神	甲	6月28日	移動日		8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	移動日		8月14日	阪神	大			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

カープの欠点は、信頼のおける抑え投手がいない点と、守備力の高い野手が少ない点だ。特に野手では、内野手が少ないことに注目してほしい。つまり、戦力補強では、野手なら守備力の高い内野手、投手なら決め球を持った抑え投手となる。守備力の高い選手はおもに守備要員として起用するので、二塁手か遊撃手を選択し「守備が上手い」と、もうひとつ条件をつけるなら「足が速い」を指定しよう。抑え投手は「抑えタイプ」で「球が速い」か「決め球がある」を指定して、全球団へトレードを申請すればいい。トレード用の交換要員は基本的には二軍選手で、戦力に余裕が出てきたら一軍の控え選手を交換要員にしてもいいだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、投手では抑え候補を狙い、野手では守備力が高い二塁手か遊撃手を狙っていくのが、カープの戦力補強の指針である。



安心して任せられる抑え投手をトレードで獲得すれば、先発投手陣にかかる負担が少なくなって、投手陣の継投策も楽になる

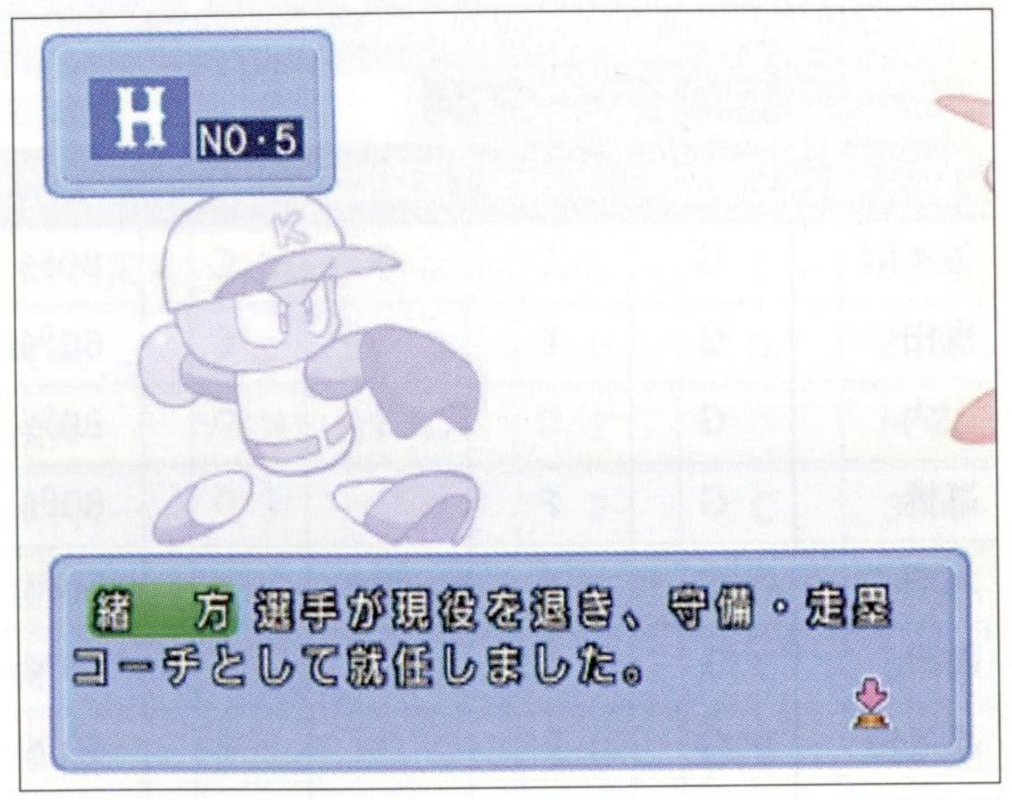
能力アップとコーチ

カープのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手には適任者がいない状態なので、OBから稲尾か平松を採用するのがベスト。打撃コーチは、浅井と金本が適任者となるが、攻撃陣の軸となる金本は引退させられないので、浅井を引退させてコーチに就任してもらってもおもしろい。守備走塁コーチは、緒方が適任。緒方がいなくなるのは痛いが、チームの走力と守備力の底上げのためにコーチに転身させてもいいだろう。それがいやならOBの福本か屋鋪を招へいしよう。ファームの練習指示では、1年目は打撃力か走力アップを中心にして、それ以降は誰をコーチにしたかによって変えていこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 松原	C	G	G	G	70%
投手コーチ 北別府	G	B	G	E	70%
守備走塁コーチ 山崎	D	G	C	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



緒方をスタメンで起用しないなら、コーチに転身させて、チーム全体の走力と守備力アップを狙っていくのがおもしろい

通算成績とコーチ転身データ

広島の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は佐々岡を抑えに回して100S、野手は金本の1000本安打&200号本塁打と、ロペスの100号本塁打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
佐々岡	33	12	396	3.27	1609 1/3	.508	101	98	90	385	16	56	1305	482	633	584
黒田	26	5	108	5.12	411 2/3	.438	21	27	0	91	3	13	260	196	249	234
山内	28	7	179	4.36	634	.506	42	41	0	161	4	14	474	251	330	307
高橋	31	7	235	4.26	520	.377	20	33	5	224	2	4	383	250	279	246
河内	19	2	12	4.25	42 1/3	.200	1	4	0	10	0	0	20	15	26	20
鶴田	30	9	81	3.92	232	.367	11	19	1	74	1	2	192	88	115	101
苫米地	19	2	26	5.09	40 2/3	.400	2	3	0	23	0	0	42	25	25	23
小林	27	4	117	4.29	180 1/3	.429	12	16	28	114	0	0	203	97	96	86
河野	22	5	71	5.03	127	.313	5	11	9	64	0	0	96	80	84	71
玉木	30	6	171	4.17	274 1/3	.538	14	12	3	170	0	0	193	132	142	127
山崎	28	11	92	4.08	251 2/3	.552	16	13	3	88	5	6	138	49	125	114
シュールストロム	31	3	52	2.66	61	.692	9	4	15	52	0	0	73	27	18	18
横山	24	7	110	3.06	252 2/3	.667	20	10	2	106	1	6	272	97	92	86
澤崎	26	5	100	4.51	265 2/3	.563	18	14	14	95	1	2	178	105	141	133
ラドウィック	29	2	8	5.93	13 2/3	1.00	1	0	0	8	0	0	10	6	10	9
ヤング	27	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
菊地原	26	9	38	8.24	63 1/3	.273	3	8	0	38	0	0	47	49	67	58
小山田	24	3	51	4.67	52	.400	2	3	2	51	0	0	37	31	35	27

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
佐々岡	G	C	G	C	80%
黒田	G	E	G	C	60%
山内	G	D	G	D	80%
高橋	G	F	G	D	80%
河内	G	E	G	D	30%
鶴田	G	E	G	D	80%
苫米地	G	F	G	E	30%
小林	G	G	G	E	80%
河野	G	D	G	E	30%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
玉木	G	E	G	C	80%
山崎	G	C	G	E	80%
シュールストロム	G	F	G	D	50%
横山	G	D	G	D	60%
澤崎	G	E	G	D	80%
ラドウィック	G	E	G	D	50%
ヤング	F	E	G	D	50%
菊地原	G	E	G	D	60%
小山田	G	F	G	D	60%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
西山	33	13	914	.250	2420	605	43	250	239	491	236	77	19	34	.308	23
瀬戸	31	11	474	.241	1043	251	9	87	86	229	96	51	6	7	.292	16
ロペス	36	6	491	.310	1866	578	92	377	247	177	141	1	21	3	.358	44
野村	34	13	1418	.290	5576	1616	143	597	815	707	514	17	29	237	.349	170
ディアス	29	3	198	.259	625	162	16	84	54	70	42	6	3	6	.303	26
新井	24	3	145	.238	303	72	23	49	40	85	32	1	2	4	.310	7
東出	20	3	197	.249	662	165	3	35	87	121	46	40	4	25	.282	32
前田	29	12	1113	.303	3944	1197	157	588	582	467	384	68	37	60	.360	29
緒方	32	14	998	.279	2867	800	124	370	546	543	430	51	17	241	.367	22
金本	32	10	904	.285	3103	883	190	531	541	655	502	4	22	96	.384	25
朝山	24	7	83	.254	114	29	5	17	23	18	3	2	1	5	.269	0
森笠	24	3	120	.233	180	42	2	11	20	56	11	1	0	12	.276	1
廣瀬	21	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
木村(拓)	28	11	544	.262	1075	282	13	59	153	194	71	36	3	52	.299	32
町田	31	10	687	.256	1589	407	64	214	194	361	220	12	11	16	.344	16
浅井	29	12	572	.281	1041	293	34	150	143	188	106	4	2	26	.347	15
木村(一)	23	2	28	.225	40	9	0	2	4	8	4	3	0	0	.277	2
田村(恵)	24	7	62	.200	80	16	0	1	6	9	5	1	0	1	.244	3
嶋	24	7	90	.271	170	46	3	27	18	42	9	1	0	2	.306	1
松本	23	2	23	.133	30	4	1	2	1	16	4	2	0	0	.222	0
兵動	21	4	22	.130	23	3	0	1	5	9	1	2	0	0	.154	0
福地	25	8	67	.149	47	7	0	1	22	10	5	0	0	15	.231	1

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
西山	D	G	F	D	80%
瀬戸	D	G	G	C	80%
ロペス	D	G	G	F	50%
野村	E	G	F	D	80%
ディアス	E	G	G	D	50%
新井	D	G	G	F	30%
東出	E	G	C	C	30%
前田	C	G	G	B	80%
緒方	C	G	C	A	80%
金本	B	G	B	D	80%
朝山	E	G	F	D	60%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
森笠	F	G	D	E	60%
廣瀬	E	G	G	C	30%
木村(拓)	D	G	C	C	80%
町田	C	G	F	D	80%
浅井	B	G	E	D	80%
木村(一)	F	G	F	C	30%
田村(恵)	F	G	G	D	60%
嶋	F	G	G	C	60%
松本	F	G	G	B	30%
兵動	F	G	G	C	30%
福地	G	G	E	D	60%



HANSHIN TIGERS

阪神タイガース

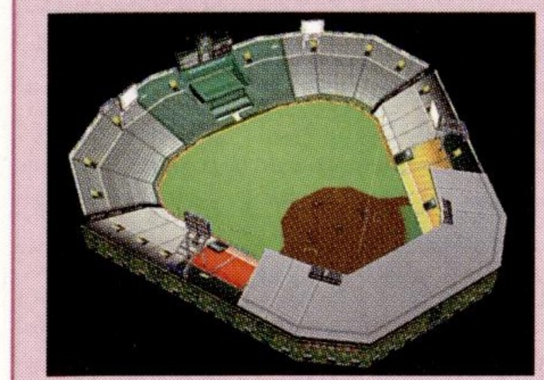
待ちに待った左腕エース誕生！

TEAM DATA

設　立：1935年
通算成績：3957勝3725敗242分け
優勝回数：7回(日本一1回)

HOME GROUND

阪神甲子園球場



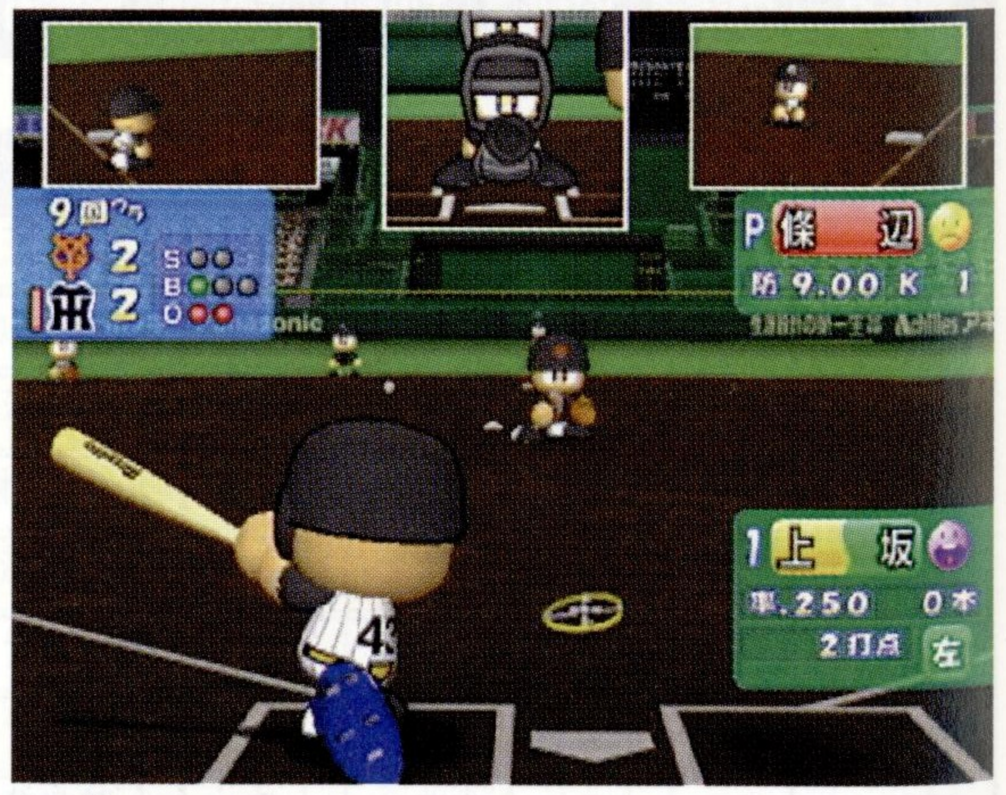
天然芝
両翼………96.0m
センター…120.0m
フェンス……3.2m

一軍コーチングスタッフ

監督	野村克也
ヘッド兼一軍・ファーム統合コーチ	松井優典
投手コーチ	八木沢荘六
打撃コーチ	柏原純一
内野手兼打撃コーチ	和田豊
守備・走塁コーチ	平田勝男
守備・走塁コーチ	吉竹春樹
バッテリーコーチ	木戸克彦
トレーニングコーチ	続木敏之

阪神の二軍監督は、85年日本一に輝いた猛虎打線の5番岡田彰布。コーチ陣は、投手コーチに福間納一、打撃コーチに長嶋清幸など6人。また育成コーチがふたりいる。

前半戦の最後に破竹の7連勝を決め、4位で折り返したタイガース。投手陣では、待ちに待った左腕エースの井川が好投を続け、防御率1位の座を中日の野口と争っている。この井川を中心に、本格派右腕の福原、両外国人投手カーライルとハンセルの4人が軸となり、これにベテランの薮、星野(伸)、川尻が加わって先発陣の態勢は万全。また、新守護神には成本、中継ぎ陣には伊藤、葛西、遠山、西川など、十分な戦力が揃っている。問題は打撃陣で、前半戦のチーム打率.246は12球団最下位とふるわなかったのが痛かった。ただ、2度もサヨナラ勝ちのヒーローになった上坂、ルーキーながら横浜の石井(琢)を抑えて盗塁部門のトップを走る赤星、3番に定着した浜中といった若い力が台頭し始め、新しい猛虎打線を形勢しつつある。そして、桧山が大豊が持っていた26試合連続安打の球団記録を28に伸ばす(プロ野球歴代7位)など、終盤戦で大活躍している。また、サヨナラ勝ちが多いのも今季の阪神の特徴で、前半戦だけで10試合のドラマを見せてくれた。



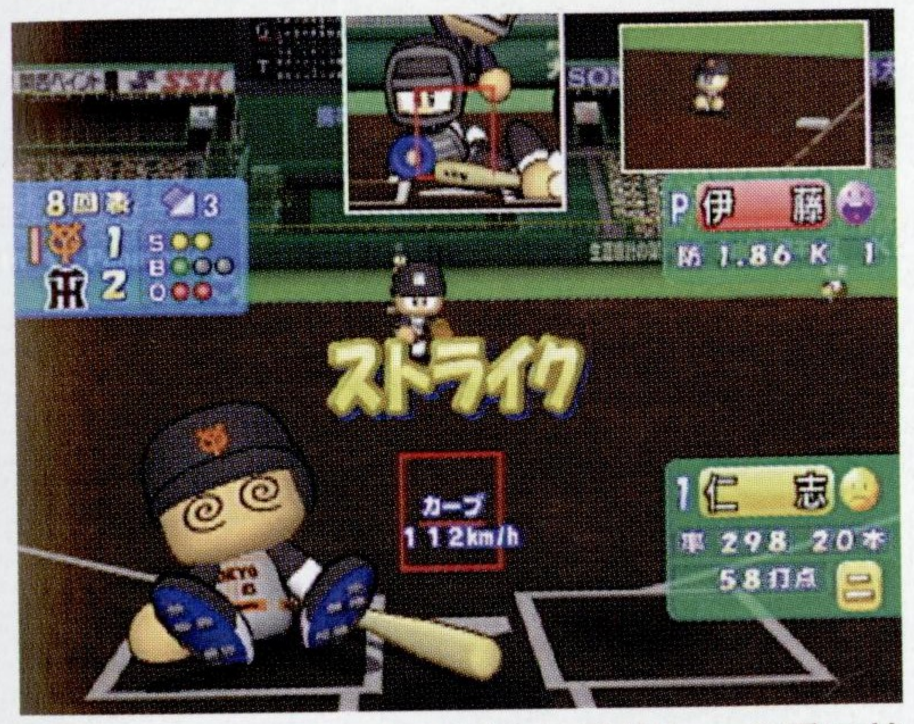
今季初の5連勝、今季9度目のサヨナラ勝ち、巨人戦3戦連続のサヨナラ勝ち。この記録的な一打を放ったのは、2年目の上坂だった

チームの特徴

投手陣

最大の特徴は、伊藤、遠山、西川の中継ぎ投手陣だ。3人とも「回復○」を持ち、3方向の変化球を投げられて、「ピンチ○」などプラスの特殊能力を持っている。欠点は、平均値が12球団中12位というスタミナで、継投策で勝ち進むのが基本となるチームである。

長所　中継ぎ陣の能力の高さ
短所　スミタナの低さ



昨季はチーム最多の71試合に登板し、今季の前半戦もチームNo.1の33試合に登板している伊藤

野手陣

野手陣の12球団中の平均値は、ミートカーソルと守備力が11位、パワー、走力、肩力が12位といいところがないが、レギュラーと控えの差は少なく、選手層は厚い。主砲が不在で、一発攻勢で勝つことはできないが、適材適所の選手起用法が、勝敗を分ける大きな鍵となる。

長所　選手層の厚さ
短所　打撃力の低さ

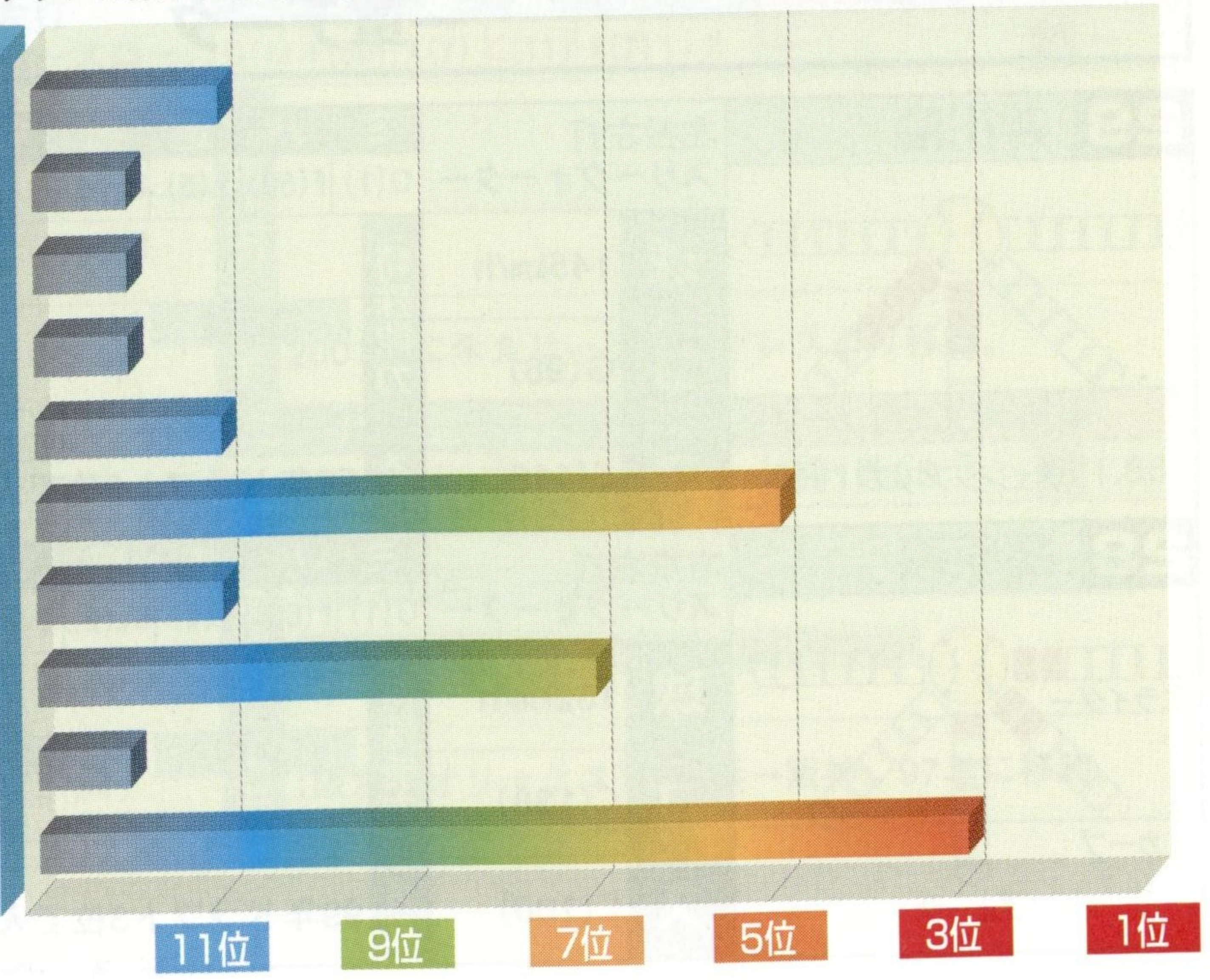


主砲として期待されたクルーズは、打率.234、14本塁打、34打点の成績を残して球団を去った

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	2.73
パワー	77.05
走力	7.91
肩力	7.55
守備力	7.41
弾道	2.45
球速	143.06
コントロール	133.67
スタミナ	61.56
総変化量	96



投手陣 積極的に中継ぎ陣を投入しろ！

先発陣

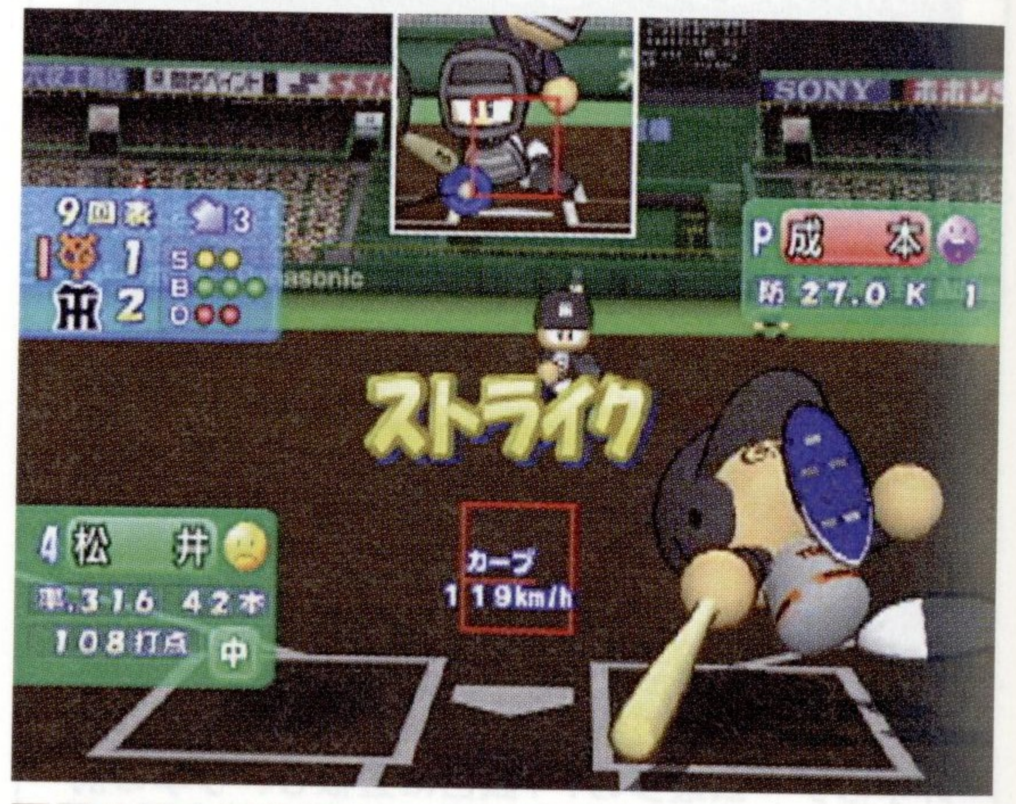
スタミナがB以上の投手はいないので、Cの福原、薮、川尻、星野(伸)、ハンセル、井川の6人でローテーションを回し、谷間ではスタミナDのカーライルを投入する。二軍にもスタミナがD以上の投手は藤田しかいないので、先発投手は完投を狙わずに、5回から6回をメドにする。そして最後は優秀な中継ぎ・抑え陣への継投策で戦っていくのがタイガースの投手起用法である。

中継ぎ・抑え陣

中継ぎは遠山、伊藤、西川。抑えは葛西と成本のダブルストッパー。この5人はつねにベンチに入れて、いつでも登板できるようにしておく。抑え陣と中継ぎ陣をくらべると、中継ぎ陣のほうがプラスの特殊能力を所持しているので、7回から1回ずつ3人を登板させていくという戦法で戦っていくのもいい。たとえ先発が崩れても、中継ぎでゲームを作っていくのがタイガースなのである。

ローテーション	勝利の方程式
井川	先発
福原	伊藤
薮	成本
川尻	
ハンセル	

この5人が基本となるが、星野(伸)を入れても問題はない。方程式は伊藤から成本としたが、葛西、西川、遠山と代えてもOKだ。



不屈の闘志で復活し、虎の新守護神になった成本は、前半戦で16Sをあげている

一軍データ

29 井川慶

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打	スリークォーター	G(1)	F(50)	F(5)	C(10)	D(8)	7	1勝3敗0S	4.35

項目	内容
変化球	カーブ、チェンジアップ
球	145km/h
コ	G(98)
ス	C(110)
特殊能力	逃げ球
メモ	98年ドラフト2位で入団。

28 福原忍

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	F(60)	E(7)	B(12)	D(8)	7	5勝9敗3S	3.29

項目	内容
変化球	スライダー、カーブ、フォーク
球	152km/h
コ	C(138)
ス	C(100)
特殊能力	バント○、速球中心
メモ	99年ドラフト3位で入団。

18 薮恵壹

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	F(25)	E(7)	C(10)	D(9)	7	6勝10敗0S	4.17

項目	内容
変化球	Hスライダー、シュート、フォーク
球	145km/h
コ	C(145)
ス	C(105)
特殊能力	
メモ	94年ドラフト1位で入団。

19 川尻哲郎

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	サイドスロー	G(1)	F(25)	E(7)	D(9)	D(8)	8	10勝7敗0S	3.17

項目	内容
変化球	スライダー、スローカーブ、シンカー、チェンジアップ
球	140km/h
コ	B(163)
ス	C(103)
特殊能力	変化球中心
メモ	95年ドラフト4位で入団。

14 ハンセル

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	F(30)	E(7)	C(11)	E(7)	7	7勝8敗0S	4.34

項目	内容
変化球	スライダー、チェンジアップ
球	148km/h
コ	E(112)
ス	C(105)
特殊能力	対左打者○、打球反応○、速球中心
メモ	2000年に米大リーグのパイレーツより移籍。

34 星野伸之

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打	オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	E(7)	C(10)	10	5勝10敗0S	4.04

項目	内容
変化球	スローカーブ、フォーク
球	129km/h
コ	B(155)
ス	C(95)
特殊能力	ジャイロボール、リリース○、クイック○、テンポ○
メモ	(阪急→オリックス)→阪神。2000年に移籍。

26 カーライル

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投左打	オーバースロー	G(1)	F(50)	E(7)	C(11)	E(7)	7	―	―

項目	内容
変化球	カーブ、チェンジアップ
球	147km/h
コ	D(132)
ス	D(75)
特殊能力	
メモ	2001年に米大リーグのパドレスより移籍。

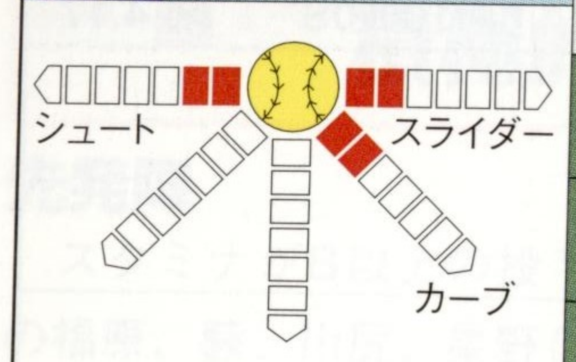
47 伊藤敦規

投打	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	サイドスロー	G(1)	F(30)	E(6)	D(8)	D(8)	8	3勝1敗0S	1.86

項目	内容
変化球	スライダー、カーブ、シンカー
球	138km/h
コ	C(148)
ス	E(34)
特殊能力	ノビ○、低め○、逃げ球、ピンチ○、回復○、ケガしにくい、変化球中心
メモ	(阪急→オリックス)→横浜→阪神。97年に移籍。

52 遠山奨志

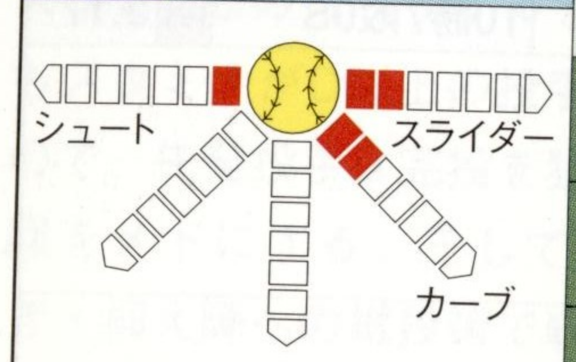
左投左打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(50)	E(6)	D(9)	D(9)	8	2勝0敗3S	防 2.55



球	139km/h	特殊能力: 対左打者○ 回復○ ケガしにくい 変化球中心
コ	B(170)	
ス	F(29)	メモ: 阪神→千葉ロッテ→阪神。98年に移籍。

69 西川慎一

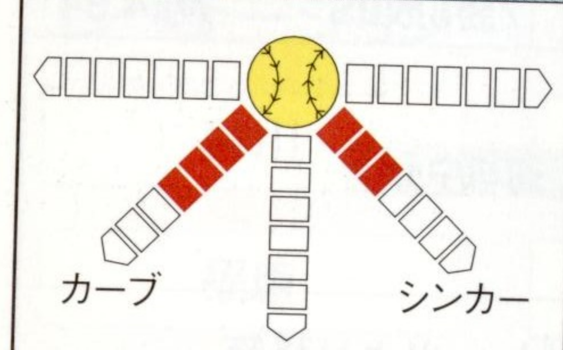
左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(6)	C(10)	D(8)	8	2勝1敗0S	防 1.93



球	144km/h	特殊能力: ピンチ○ 対左打者○ 回復○
コ	C(150)	
ス	E(35)	メモ: 大阪近鉄→阪神。2000年シーズン途中に移籍。

13 葛西稔

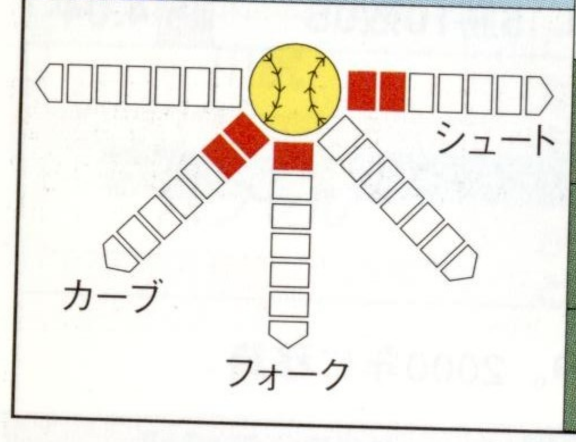
右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(7)	D(9)	D(8)	7	7勝6敗17S	防 2.45



球	142km/h	特殊能力: 変化球中心
コ	B(155)	
ス	E(35)	メモ: 90年ドラフト1位で入団。

48 成本年秀

右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(6)	C(10)	E(7)	7	0勝0敗0S	防 27.00



球	143km/h	特殊能力:
コ	C(135)	
ス	F(28)	メモ: 千葉ロッテ→阪神。2001年に移籍。

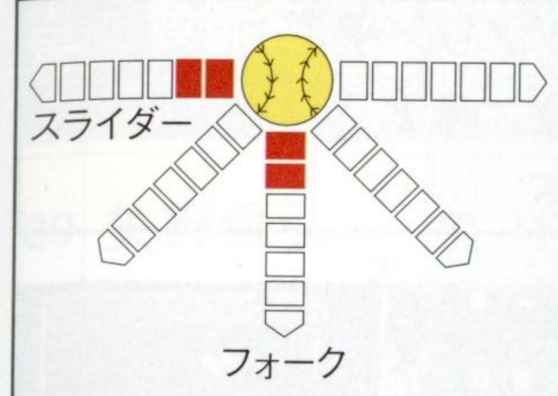
各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	福原忍	152km/h	1	遠山奨志	170	1	井川慶	110	1	川尻哲郎	8
2	藤田太陽	149km/h	2	川尻哲郎	163	2	藪恵壹	105		伊藤敦規	8
3	ハンセル	148km/h	3	中込伸	160		ハンセル	105	3	星野伸之	7
4	カーライル	147km/h	4	星野伸之	155	4	川尻哲郎	103		井川慶	7
5	藪恵壹 他2名	145km/h		葛西稔	155	5	福原忍	100		葛西稔	7

二軍データ

15 藤田太陽

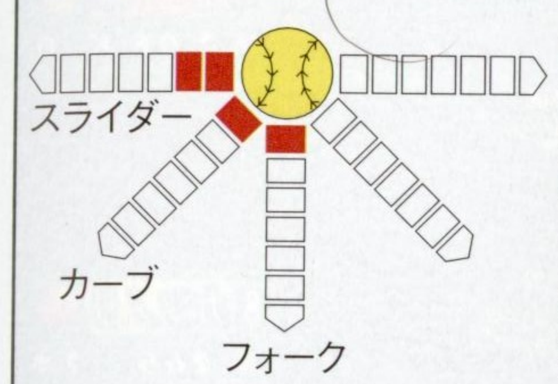
右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(7)	7	—	防 —



球	149km/h	特殊能力: 人気
コ	D(120)	
ス	D(65)	メモ: 2001年ドラフト1位で入団。

55 中込伸

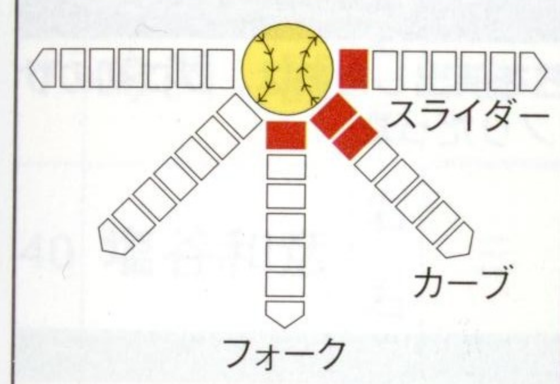
右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	F(4)	D(9)	E(7)	7	3勝3敗2S	防 4.62



球	142km/h	特殊能力:
コ	B(160)	
ス	E(49)	メモ: 89年ドラフト1位で入団。

91 吉田豊彦

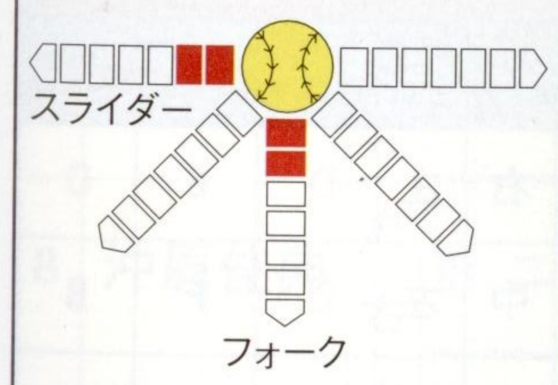
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	7	1勝3敗0S	防 5.60



球	143km/h	特殊能力:
コ	C(136)	
ス	E(37)	メモ: (南海→福岡ダイエー)→阪神。98年シーズン途中に移籍。

30 藤川球児

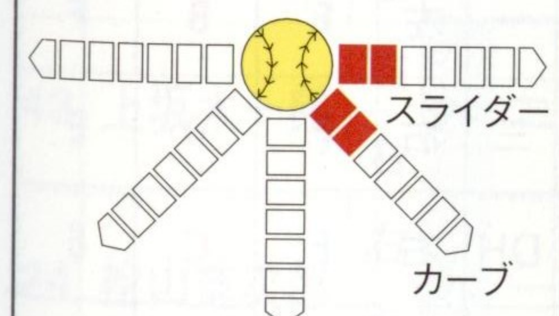
右投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	D(8)	8	0勝0敗0S	防 4.76



球	145km/h	特殊能力:
コ	G(85)	
ス	E(37)	メモ: 99年ドラフト1位で入団。

21 吉野誠

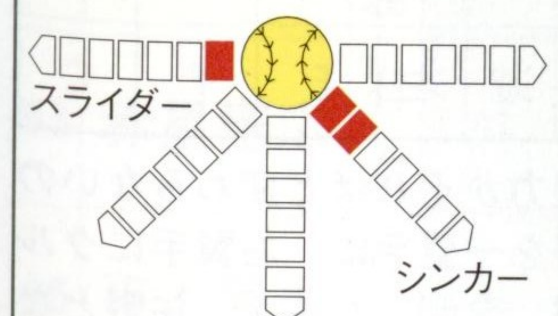
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	D(9)	D(8)	8	0勝4敗0S	防 3.99



球	142km/h	特殊能力:
コ	G(85)	
ス	E(36)	メモ: 2000年ドラフト2位で入団。

41 部坂俊之

右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(6)	D(9)	E(7)	7	0勝0敗0S	防 0.96

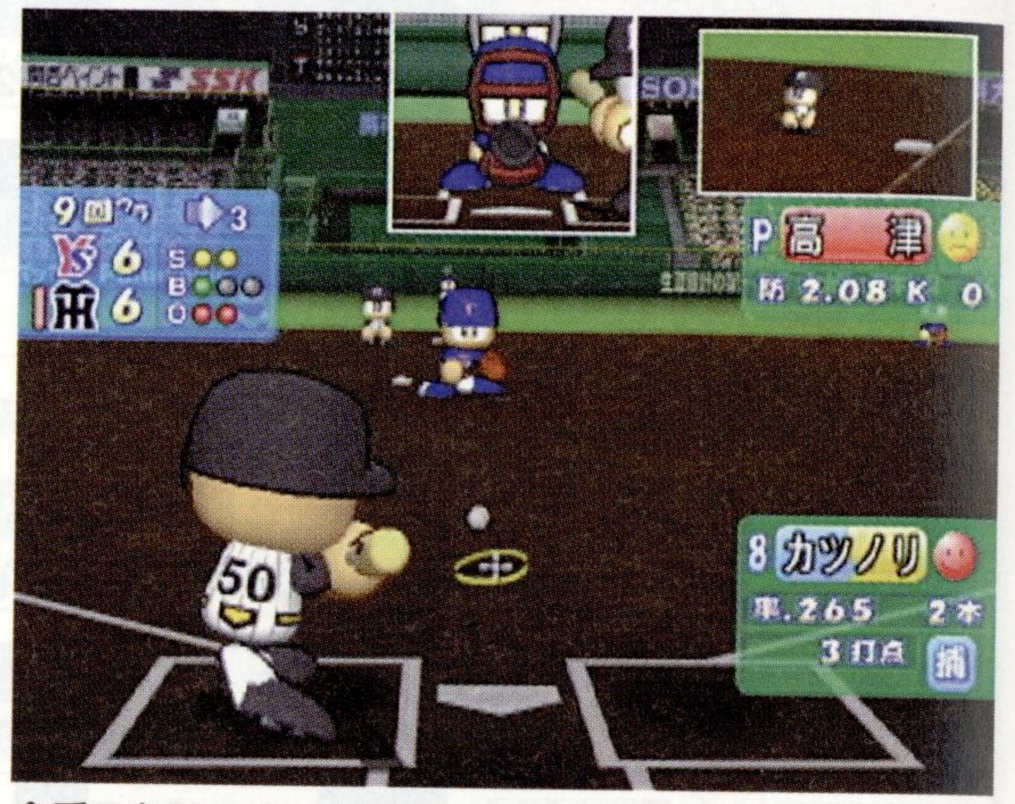


球	142km/h	特殊能力:
コ	E(119)	
ス	F(30)	メモ: 99年ドラフト4位で入団。

野手陣 調子優先で選手を起用しよう！

野手陣は、レギュラー陣と控え陣の能力差が小さいので、得点チャンスでは積極的に調子のいい選手を起用していくのがベストだ。また、パワーが100以上なのは4番を打つクルーズと桧山、広澤の3人だけなので、一発攻勢よりも、足を使ったり小技で攻めたりして、1点ずつ叩き出していくのが阪神の戦い方となる。送りバントはもちろん、右狙いなどのチームバッティングが最も必要なチームだ。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーがC(100)の広澤が一番手で、パワーD(80)のカツノリと「内野安打」を持つ平下が続く。代走は走力C(11)の上坂とC(10)の沖原、藤本。守備要員は、内野手が沖原で、外野手が平下となる。

代打	広澤／カツノリ／平下
代走	上坂／沖原／藤本
守備要員	沖原／平下



今季7度目のサヨナラ勝ちを演出したのは、プロ初のサヨナラ安打を放ったカツノリだった

Starting Line-up

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	坪井	右	左	D	E	D
2	赤星	中	左	D	F	B
3	今岡	二	右	F	C	E
4	クルーズ	一	左	E	B	F
5	ペレス	三	右	F	D	E
6	桧山	左	左	F	C	E
7	矢野	捕	右	E	D	D
8	田中	遊	左	E	F	C
9	P	投	―	―	―	―

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	坪井	右	左	D	E	D
2	赤星	中	左	D	F	B
3	今岡	二	右	F	C	E
4	クルーズ	一	左	E	B	F
5	ペレス	三	右	F	D	E
6	広澤	DH	右	F	C	E
7	桧山	左	左	F	C	E
8	矢野	捕	右	E	D	D
9	田中	遊	左	E	F	C

基本オーダーは、4番クルーズ以外は1試合ごとに入れ替えて戦っても、戦力がそれほど変わらないのがタイガースだ。パワーを優先したい場合は、坪井をベンチに下げて、広澤を一塁手に、右翼手にクルーズを回そう。打順は1番赤星、2番田中で、以下順に桧山、クルーズ、広澤、今岡、ペレス、矢野となる。この打線を組んで戦えば、パワー不足をそれほど感じないで戦える。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備ポジション	メイン	サブ	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
39	矢野輝弘	右	捕	外		E	D	D	C	C	7	3	内野安打
		右				3	84	8	10	10			
27	山田勝彦	右	捕			D	F	E	E	D	6	2	
		右				4	60	6	7	8			
50	カツノリ	右	捕	一		E	D	E	E	F	2	3	人気、途中交代
		右				3	80	6	7	5			
42	クルーズ	左	一	外		E	B	F	D	F	7	4	
		左				3	130	5	8	4			
31	広澤克実	右	一			F	C	E	E	F	5	4	広角打法、強振多用、途中交代
		右				2	100	6	6	5			
7	今岡 誠	右	二	遊	三	F	C	E	C	D	5	3	
		右				2	95	7	11	8			
40	塩谷和彦	右	三			E	D	E	E	E	6	3	
		右				3	82	7	7	6			
9	ペレス	右	三	外		F	D	E	E	E	6	2	
		右				2	85	6	7	6			
60	田中秀太	右	遊	二		E	F	C	E	D	3	2	流し打ち、代走要員、途中交代
		左				3	64	10	7	8			
8	沖原佳典	右	遊	二		F	E	C	D	D	5	2	代走要員
		右				2	67	10	9	9			
56	藤本敦士	右	遊	二		F	F	C	E	D	4	2	代走要員
		左				2	50	10	7	8			
43	上坂太一郎	右	外	二		F	F	C	E	D	5	1	対左投手○、代走要員
		右				2	55	11	7	8			
24	桧山進次郎	右	外	一		F	C	E	D	E	7	4	途中交代
		左				2	103	6	8	7			
32	坪井智哉	左	外			D	E	D	D	D	7	2	
		左				4	78	9	9	8			
53	赤星憲広	右	外			D	F	B	E	C	6	1	代走要員
		左				4	40	12	6	10			
45	平下晃司	右	外			E	E	C	E	D	7	2	内野安打
		左				3	75	10	7	9			

二軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
3	八木　裕	右 右	一	E 3	D 94	F 5	E 6	E 6	6	3	途中交代　慎重打法
6	和田　豊	右 右	二　三	E 3	E 67	F 5	E 6	D 8	8	2	流し打ち　代打男　代打要員　ミート打ち多用　慎重打法
2	的場寛壱	右 右	遊　外	F 2	F 60	D 9	D 9	D 9	6	2	
17	吉田　剛	右 右	遊　二	E 3	E 76	D 8	D 9	D 8	7	2	流し打ち
25	濱中おさむ	右 右	外　三	E 3	D 90	D 8	E 6	E 6	6	3	
67	松田匡司	右 左	外	F 2	F 60	C 10	E 7	E 7	6	2	代走要員

各能力ベスト10

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
1 山田勝彦 4	1 クルーズ 130	1 赤星憲広 12	1 今岡誠 11	1 矢野輝弘 10
坪井智哉 4	2 桧山進次郎 103	2 上坂太一郎 11	2 矢野輝弘 10	赤星憲広 10
赤星憲広 4	3 広澤克実 100	3 田中秀太 10	3 沖原佳典 9	3 沖原佳典 9
4 矢野輝弘 3	4 今岡誠 95	沖原佳典 10	坪井智哉 9	平下晃司 9
カツノリ 3	5 八木裕 94	藤本敦士 10	的場寛壱 9	的場寛壱 9
クルーズ 3	6 濱中おさむ 90	平下晃司 10	吉田剛 9	6 山田勝彦 8
塩谷和彦 3	7 ペレス 85	松田匡司 10	7 クルーズ 8	今岡誠 8
田中秀太 3	8 矢野輝弘 84	8 坪井智哉 9	桧山進次郎 8	田中秀太 8
平下晃司 3	9 塩谷和彦 82	的場寛壱 9	9 山田勝彦 7	藤本敦士 8
八木裕 他3名 3	10 カツノリ 80	10 矢野輝弘 他2名 8	カツノリ 他7名 7	上坂太一郎 他3名 8

成績&メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	矢野輝弘	.269	26	5	中日→阪神。98年に移籍。
一軍	山田勝彦	.319	11	2	88年ドラフト3位で入団。
一軍	カツノリ	.265	3	2	ヤクルト→阪神。2000年に移籍。
一軍	クルーズ	—	—	—	2001年にメキシカンリーグより移籍。
一軍	広澤克実	.217	16	5	ヤクルト→巨人→阪神。2000年に移籍。
一軍	今岡　誠	.212	2	1	97年ドラフト1位で入団。
一軍	塩谷和彦	.252	12	2	93年ドラフト6位で入団。
一軍	ペレス	—	—	—	2001年に米大リーグのカージナルスより移籍。
一軍	田中秀太	.251	17	1	95年ドラフト3位で入団。
一軍	沖原佳典	—	—	—	2001年ドラフト6位で入団。
一軍	藤本敦士	—	—	—	2001年ドラフト7位で入団。
一軍	上坂太一郎	.250	2	0	2000年ドラフト5位で入団。
一軍	桧山進次郎	.220	16	4	92年ドラフト4位で入団。
一軍	坪井智哉	.272	32	4	98年ドラフト4位で入団。
一軍	赤星憲広	—	—	—	2001年ドラフト4位で入団。
一軍	平下晃司	.255	18	1	大阪近鉄→阪神。2001年に移籍。
二軍	八木　裕	.246	15	5	87年ドラフト3位で入団。
二軍	和田　豊	.253	20	1	85年ドラフト3位で入団。
二軍	的場寛壱	.208	0	0	2000年ドラフト1位で入団。
二軍	吉田　剛	.242	13	2	大阪近鉄→阪神。2000年シーズン途中に移籍。
二軍	濱中おさむ	.267	0	0	97年ドラフト3位で入団。
二軍	松田匡司	.231	3	0	2000年ドラフト7位で入団。

COM采配

チーム方針

阪神のチーム方針の初期設定は右の通り。積極的な用兵で控え選手を起用して戦っていく設定になっている。変更して戦わせたいところは、スクイズとヒットエンドラン。奇襲作戦も実行して点を取っていきたいので、「普通」から「多い」に変更してみよう。ほかでは、走力がC(10)以上の選手が6人いるので、盗塁を「普通」から「多い」に変更してもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	調子重視
代打起用	多い
代走起用	多い
守備固め	普通
盗塁	普通
送りバント	多い
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	**2**	**3**	4	5	**6**	**7**	**8**	**9**
10	11	12	**13**	**14**	**15**	16	**17**	**18**	**19**
20	**21**	22	23	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**
30	**31**	**32**	33	**34**	35	36	37	38	**39**
40	**41**	**42**	**43**	44	**45**	46	**47**	**48**	49
50	51	**52**	**53**	54	**55**	**56**	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	**67**	68	**69**
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	**91**	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

永久欠番は3つ。10番は物干し竿と呼ばれた長いバットを使いミスタータイガースと呼ばれた藤村富美男。11番はザトペック投法で沢村賞3回など数々の記録を作った村山実。23番は現役時代に牛若丸として活躍し、監督としても日本一に輝いた吉田義男。

阪神タイガースの1ゲーム記録 2000年

●最多安打 15本 5月5日 対広島
9−6で勝利。坪井と新庄が4安打の猛打賞を記録。最終回に5安打、4点をあげて逆転、連敗を6で止めた。

●最多本塁打 3本 4月6日 対ヤクルト
5−3で勝利。1回に新庄が1号、3回に大豊が2号、9回に広澤が1号を放つ。

●最多得点 12点 5月12日 対巨人
12−3で勝利。新庄とハートキーが3安打3打点と大暴れ。8回に巨人の野村を攻め、一挙7点をあげた。

●最多失点 15点 8月31日 対巨人
1−15で敗戦。先発の藪が3回1/3で9失点と大乱調。二番手の弓長、三番手の西川が3点ずつ失った。

●最多併殺打 3回 4月7日 対広島
2−3で敗戦。2回と5回に今岡が遊ゴロ併殺。4回に新庄が遊ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、先発枠に7人が設定されているが、スタミナD(75)のカーライルを先発枠から先発・中継ぎ枠に移動してもいいだろう。ほかでは、抑えが葛西になっているが、現実をまねるなら葛西は「接戦リード」か「セーブ狙い」にして、成本を「セーブ(終)」に設定しよう。



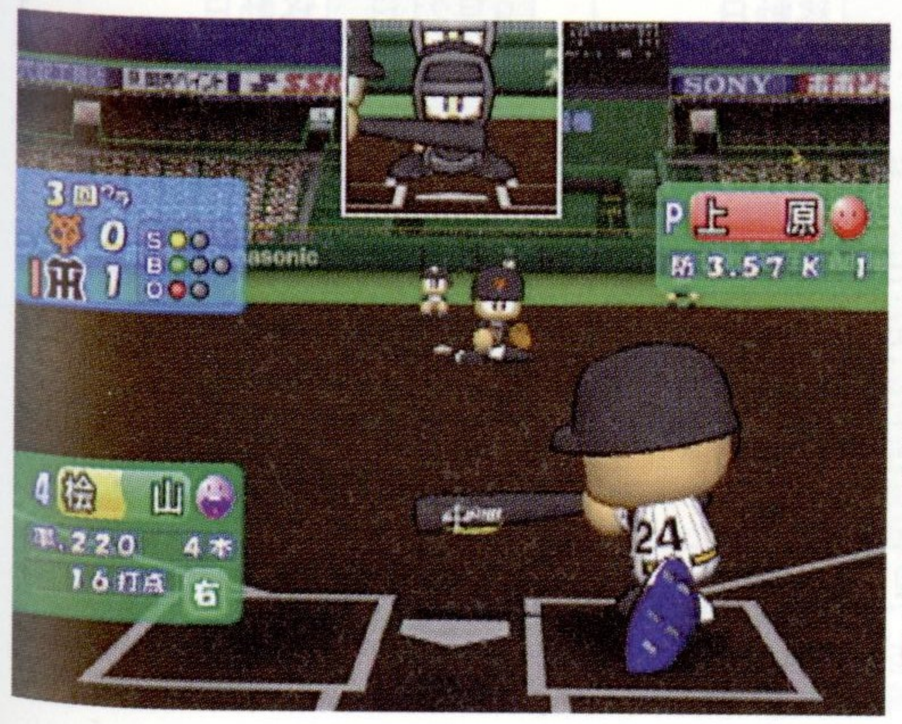
前半戦はおもに中継ぎとして24試合に登板、0勝2敗1Sの成績を残した葛西

初期設定

起用	選手名	設定
先発	福原	スタミナ温存
	藪	調子次第
	川尻	調子次第
	星野(伸)	調子次第
	ハンセル	調子次第
	井川	スタミナ限界
	カーライル	スタミナ限界
中継ぎ	伊藤	リード時
	遠山	ワンポイント
	西川	ビハインドでも
抑え	葛西	セーブ(終)
	成本	おまかせ

野手起用法

阪神の基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は設定されていないが、4番のクルーズはパワーもチームNo.1なので、固定しても問題はない。ほかでは、チームNo.2のパワーを誇る桧山を5番に据えて固定し、戦わせてみるのもいいだろう。野手起用法では、代打要員と守備要員がひとりも設定されていないが、パワーがC(100)の広澤と、カツノリ、平下を代打要員として設定し、沖原と平下を守備要員として設定しておいてもいいだろう。



クルーズが去ったあとの4番に座り、7連勝の原動力として活躍した桧山

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	坪井	右		
2	赤星	中		代走
3	今岡	二	遊 三	
4	クルーズ	一	外	
5	ペレス	三	外	
6	桧山	左	一	途中
7	矢野	捕	外	
8	田中	遊	二	代走 途中
9	投手	投		
控	山田	捕		
控	カツノリ	捕	一	途中
控	広澤	一		途中
控	塩谷	三		
控	沖原	遊	二	代走
控	藤本	遊	二	代走
控	上坂	外	二	代走
控	平下	外		

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

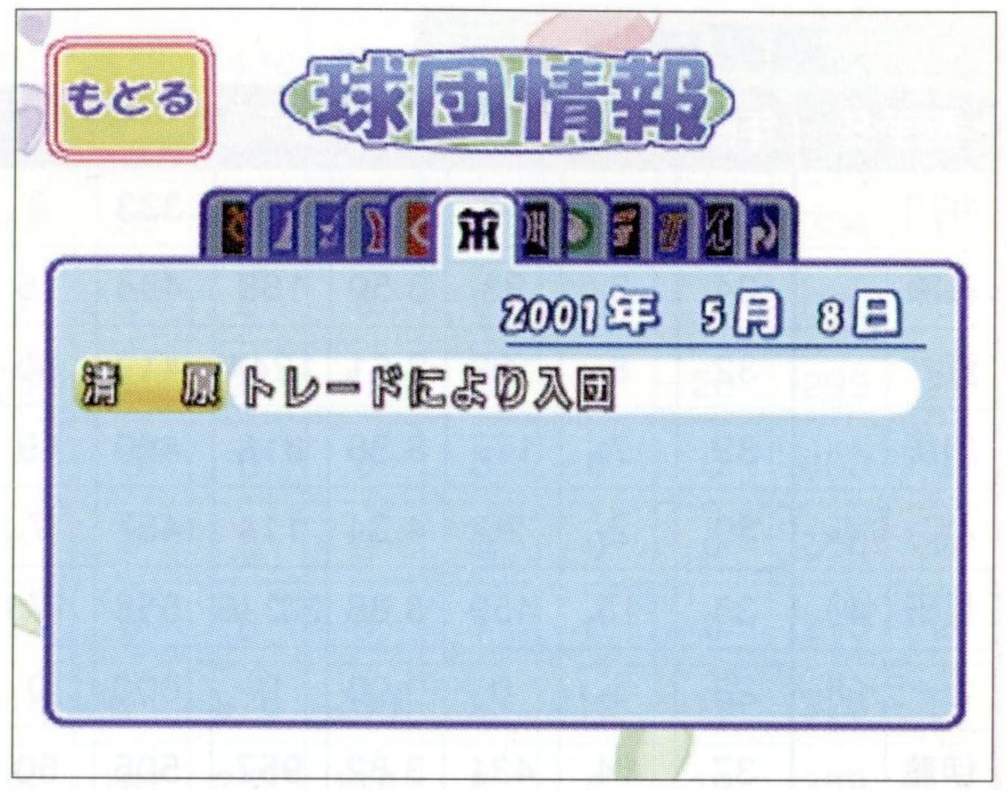
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月30日	巨人	ド	5月15日	巨人	福	6月30日	ヤクルト	甲	8月15日	広島	大
3月31日	巨人	ド	5月16日	巨人	福	7月1日	ヤクルト	甲	8月16日	広島	大
4月1日	巨人	ド	5月17日	巨人	福	7月2日	移動日		8月17日	横浜	横
4月2日	移動日		5月18日	ヤクルト	神	7月3日	中日	ナ	8月18日	横浜	横
4月3日	広島	広	5月19日	ヤクルト	神	7月4日	中日	ナ	8月19日	横浜	横
4月4日	広島	広	5月20日	ヤクルト	神	7月5日	中日	ナ	8月20日	移動日	
4月5日	広島	広	5月21日	移動日		7月6日	広島	広	8月21日	ヤクルト	神
4月6日	横浜	大	5月22日	中日	富	7月7日	広島	広	8月22日	ヤクルト	神
4月7日	横浜	大	5月23日	中日	金	7月8日	広島	広	8月23日	ヤクルト	神
4月8日	横浜	甲	5月24日	中日	金	7月9日	移動日		8月24日	広島	京
4月9日	移動日		5月25日	巨人	甲	7月10日	横浜	横	8月25日	広島	甲
4月10日	ヤクルト	甲	5月26日	巨人	甲	7月11日	横浜	横	8月26日	広島	甲
4月11日	ヤクルト	甲	5月27日	巨人	甲	7月12日	横浜	平	8月27日	移動日	
4月12日	ヤクルト	甲	5月28日	移動日		7月13日	中日	甲	8月28日	巨人	甲
4月13日	中日	ナ	5月29日	広島	倉	7月14日	中日	甲	8月29日	巨人	甲
4月14日	中日	ナ	5月30日	広島	広	7月15日	中日	甲	8月30日	移動日	
4月15日	中日	ナ	5月31日	広島	広	7月16日	移動日		8月31日	移動日	
4月16日	移動日		6月1日	横浜	甲	7月17日	巨人	甲	9月1日	ヤクルト	札
4月17日	横浜	鹿	6月2日	横浜	甲	7月18日	巨人	甲	9月2日	ヤクルト	札
4月18日	横浜	鹿	6月3日	横浜	甲	7月19日	巨人	甲	9月3日	移動日	
4月19日	移動日		6月4日	移動日		7月20日	移動日		9月4日	中日	ナ
4月20日	中日	甲	6月5日	ヤクルト	甲	7月21日	移動日		9月5日	中日	ナ
4月21日	中日	甲	6月6日	ヤクルト	甲	7月22日	移動日		9月6日	移動日	
4月22日	中日	甲	6月7日	ヤクルト	甲	7月23日	移動日		9月7日	移動日	
4月23日	移動日		6月8日	移動日		7月24日	移動日		9月8日	広島	米
4月24日	巨人	甲	6月9日	巨人	ド	7月25日	移動日		9月9日	広島	米
4月25日	巨人	甲	6月10日	巨人	ド	7月26日	移動日		9月10日	移動日	
4月26日	巨人	甲	6月11日	移動日		7月27日	横浜	倉	9月11日	ヤクルト	甲
4月27日	移動日		6月12日	中日	倉	7月28日	横浜	甲	9月12日	ヤクルト	甲
4月28日	ヤクルト	神	6月13日	中日	大	7月29日	横浜	甲	9月13日	移動日	
4月29日	ヤクルト	神	6月14日	中日	大	7月30日	移動日		9月14日	移動日	
4月30日	ヤクルト	神	6月15日	横浜	甲	7月31日	ヤクルト	甲	9月15日	横浜	甲
5月1日	広島	甲	6月16日	横浜	甲	8月1日	ヤクルト	甲	9月16日	横浜	甲
5月2日	広島	甲	6月17日	横浜	甲	8月2日	ヤクルト	甲	9月17日	移動日	
5月3日	広島	甲	6月18日	移動日		8月3日	広島	広	9月18日	巨人	ド
5月4日	中日	甲	6月19日	巨人	甲	8月4日	広島	広	9月19日	巨人	ド
5月5日	中日	甲	6月20日	巨人	甲	8月5日	広島	広	9月20日	巨人	ド
5月6日	中日	甲	6月21日	巨人	甲	8月6日	移動日		9月21日	移動日	
5月7日	移動日		6月22日	ヤクルト	神	8月7日	巨人	ド	9月22日	中日	甲
5月8日	横浜	横	6月23日	ヤクルト	神	8月8日	巨人	ド	9月23日	中日	甲
5月9日	横浜	横	6月24日	ヤクルト	神	8月9日	巨人	ド	9月24日	移動日	
5月10日	横浜	横	6月25日	移動日		8月10日	中日	ナ	9月25日	横浜	横
5月11日	広島	甲	6月26日	広島	甲	8月11日	中日	ナ	9月26日	横浜	横
5月12日	広島	甲	6月27日	広島	甲	8月12日	中日	ナ	9月27日	横浜	横
5月13日	広島	甲	6月28日	移動日		8月13日	移動日				
5月14日	移動日		6月29日	ヤクルト	甲	8月14日	広島	大			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

阪神の弱点はなんといっても打撃力で、パワーの高い選手が少ないことである。つまり、戦力補強では、どの守備位置でもいいので「パワーがある」だけを指定してトレードしていこう。もちろんほかの条件の「足が速い」や「守備が上手い」を入れて好選手が獲得できればベストである。また、投手陣では「先発タイプ」で「スタミナがある」投手を獲得できれば、中継ぎ陣にかかる負担が減り、長いペナントを戦い抜くには有利になる。トレード用の交換要員は基本的には二軍選手で、特に二軍のスタミナが低い中継ぎ陣は、一軍の中継ぎ陣が優秀なため出番が少ないので、交換要員にしていくのがいいだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、野手では「パワーヒッター」などを所持している選手を狙い、投手では先発完投型の投手を狙っていくのが、阪神の戦力補強の指針である。



打撃力の低い阪神では、パワーの高い選手をトレードなどでひとりでも多く獲得することが、ペナント制覇への近道となる

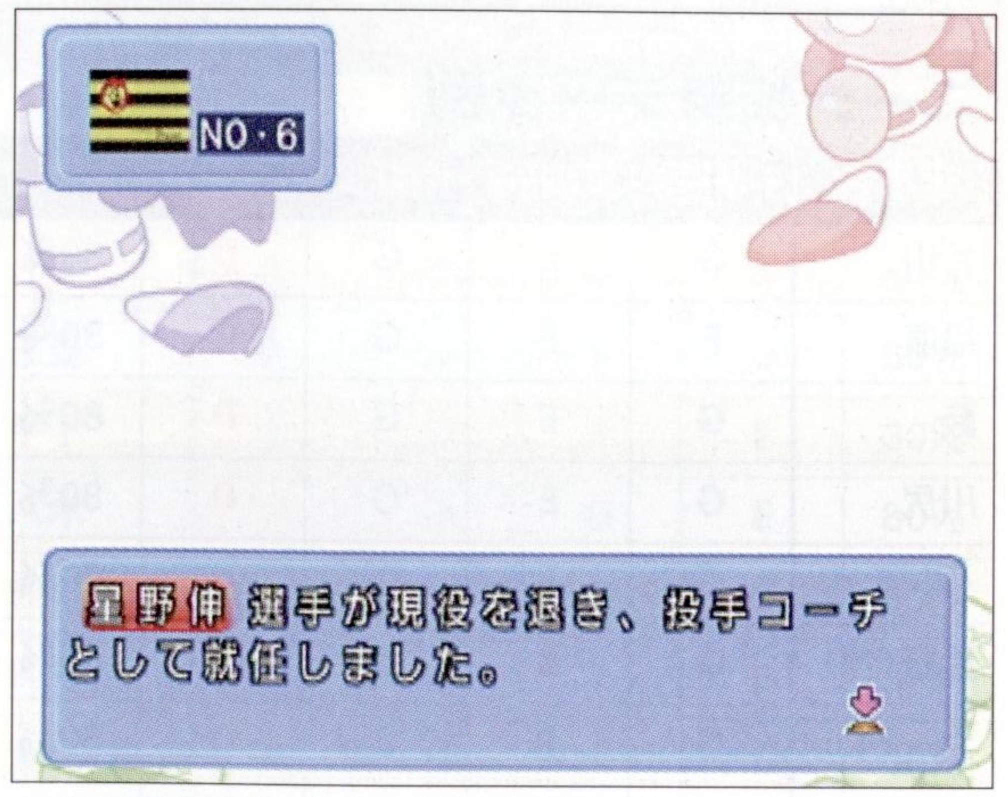
能力アップとコーチ

阪神のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では投球指導の高い星野(伸)が適任者。引退させてコーチに転身させてもいいだろう。打撃コーチは、現役選手には適任者がいないので、阪神のOB掛布を招へいするのがオススメだ。守備走塁コーチは矢野が適任だが、矢野がいなくなると確実に戦力がダウンしてしまうので、代わりの捕手が育つか、トレードやドラフトで捕手を獲得できたら考えていこう。また、走力アップを狙い、福本か屋鋪を採用してもいい。ファームの練習指示では、1年目は打撃力か守備力アップを中心にして、それ以降は打撃コーチを強化して、打撃力アップを図っていくのがいだろう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 柏原	C	G	G	F	70%
投手コーチ 八木沢	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 平田	F	G	F	B	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



あと27勝で達成できる星野(伸)の200勝を狙わないなら、引退させて投手コーチに転身させてみるのもいいだろう

通算成績とコーチ転身データ

阪神の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は星野(伸)の200勝と成本の100S、野手は広澤の300号本塁打&1000打点が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
井川	21	4	16	4.94	54 2/3	.333	2	4	0	16	0	0	51	33	30	30
福原	24	3	93	3.59	188	.484	15	16	12	90	1	1	172	73	88	75
藪	32	8	199	3.61	1244	.417	60	84	0	189	10	33	764	399	546	499
川尻	32	7	177	3.38	816	.490	49	51	3	167	7	14	580	276	343	306
ハンセル	30	2	20	4.34	114	.467	7	8	0	20	0	0	97	58	59	55
星野(伸)	35	18	459	3.65	2602 1/3	.558	173	137	2	409	29	129	1988	947	1166	1054
カーライル	23	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
伊藤	37	14	431	3.82	957	.505	50	49	11	411	5	24	542	366	434	406
遠山	33	16	333	4.21	440 1/3	.444	16	20	4	318	2	3	258	158	227	206
西川	34	8	205	2.97	200 1/3	.500	4	4	0	205	0	0	129	109	84	66
葛西	33	12	313	3.58	556	.479	35	38	28	299	1	8	338	242	260	221
成本	32	9	187	3.21	305 1/3	.548	23	19	63	187	0	0	287	119	117	109
藤田	21	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
中込	31	13	186	3.74	898 2/3	.384	38	61	2	170	1	15	548	304	412	373
吉田(豊)	34	14	358	4.51	1363 1/3	.440	70	89	3	346	5	49	865	623	745	683
藤川	20	3	19	4.76	22 2/3	.000	0	0	0	19	0	0	25	22	15	12
吉野	23	2	34	3.99	38 1/3	.000	0	4	0	34	0	0	29	23	20	17
部坂	26	3	23	2.56	31 2/3	.000	0	1	0	23	0	0	18	12	9	9

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
井川	G	E	G	D	30%
福原	F	E	G	C	30%
藪	G	E	G	D	80%
川尻	G	E	G	D	80%
ハンセル	G	E	G	D	50%
星野(伸)	G	B	G	E	80%
カーライル	G	E	G	D	50%
伊藤	G	D	G	E	80%
遠山	G	D	G	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
西川	G	F	G	D	80%
葛西	G	C	G	D	80%
成本	G	E	G	D	80%
藤田	G	E	G	D	30%
中込	G	E	G	E	80%
吉田(豊)	G	D	G	E	80%
藤川	G	F	G	D	30%
吉野	G	F	G	D	30%
部坂	G	E	G	E	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
矢野	32	11	686	.264	1675	442	25	133	193	351	182	51	9	10	.327	20
山田	31	14	658	.204	1445	295	17	103	91	321	83	43	10	2	.241	24
カツノリ	27	6	94	.243	103	25	3	5	7	28	8	0	1	0	.297	3
クルーズ	32	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
広澤	38	17	1703	.274	5915	1622	289	913	812	1430	657	12	37	77	.346	72
今岡	26	5	399	.263	1293	340	16	105	110	176	77	55	5	11	.293	33
塩谷	26	9	128	.246	260	64	6	24	24	45	22	1	0	2	.304	6
ペレス	31	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
田中	24	7	233	.246	529	130	1	34	61	97	55	35	1	20	.299	22
沖原	28	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
藤本	23	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
上坂	23	2	21	.250	72	18	0	2	6	8	3	1	0	6	.276	2
桧山	31	10	757	.239	2198	526	84	310	271	570	288	9	19	19	.326	13
坪井	27	4	385	.300	1432	429	11	96	187	253	138	8	6	19	.359	12
赤星	24	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
平下	23	6	76	.255	200	51	1	18	34	42	15	15	1	8	.287	3
八木	35	15	1123	.247	2973	735	122	414	361	670	327	27	22	33	.319	62
和田	38	17	1676	.292	5934	1734	29	401	716	547	594	212	21	93	.345	83
的場	23	2	11	.208	24	5	0	0	0	8	2	0	0	0	.269	1
吉田(剛)	34	17	1012	.243	1966	478	18	166	302	418	199	113	10	125	.297	82
濱中	22	5	61	.244	119	29	0	7	15	25	11	2	0	0	.303	2
松田	26	2	23	.231	26	6	0	3	3	8	4	2	0	1	.313	1

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
矢野	D	G	E	B	80%
山田	D	G	F	C	80%
カツノリ	E	G	G	F	80%
クルーズ	D	G	G	E	50%
広澤	D	G	F	E	80%
今岡	F	G	G	C	80%
塩谷	D	G	F	D	80%
ペレス	F	G	G	E	50%
田中	E	G	F	D	30%
沖原	F	G	F	D	80%
藤本	F	G	F	E	30%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
上坂	F	G	E	E	30%
桧山	D	G	G	D	80%
坪井	E	G	F	D	80%
赤星	F	G	E	D	60%
平下	F	G	E	E	30%
八木	D	G	G	E	80%
和田	D	G	G	D	80%
的場	F	G	F	B	30%
吉田(剛)	D	G	E	C	80%
濱中	E	G	G	D	30%
松田	F	G	F	D	80%

FUKUOKA DAIEI HAWKS

福岡ダイエーホークス

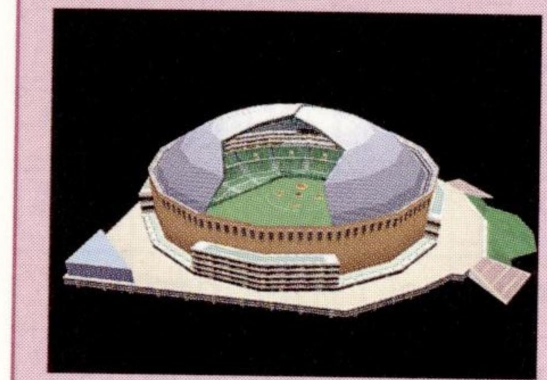
強力打線で目指せV3！

TEAM DATA

設　立：1938年
通算成績：3846勝3641敗290分け
優勝回数：14回（日本一3回）

HOME GROUND

福岡ドーム



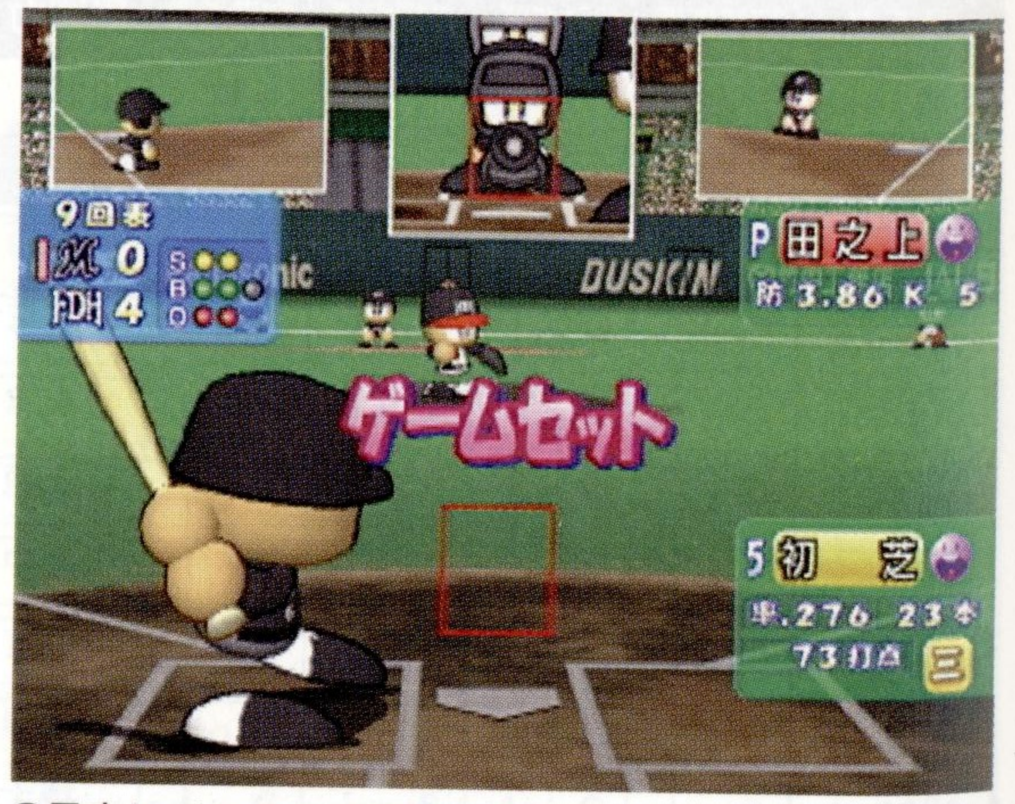
人工芝	
両翼	100.0m
センター	122.0m
フェンス	5.8m

一軍コーチングスタッフ

監督	王貞治
投手コーチ	尾花高夫
投手コーチ	矢野未乗
打撃コーチ	山村善則
バッテリーコーチ	若菜嘉晴
内野守備走塁コーチ	森脇浩司
外野守備走塁コーチ	島田誠
ブルペン担当	森浩之
コンディショニング担当	川村隆史

福岡ダイエーの二軍監督は、72年ドラフト3位で入団した定岡智秋。コーチ陣は、ヘッド兼投手コーチに藤田学、打撃コーチに立花義家など6人。

前半戦は混パを抜け出せず、2位で折り返した福岡ダイエー。先発投手陣で安定した成績を残したのは、開幕から7連勝し前半戦で8勝したラジオ、チームNo.1の108回1/3を投げ8勝した星野、3勝目がプロ入り初完投、5勝目がプロ入り初完封で、同じく8勝で折り返した遅咲き右腕の田之上の3人と、最強の中継ぎ・抑え陣だ。ちなみに田之上の完封劇は、3月25日のオリックス戦はあとひとり、6月9日のオリックス戦も7回1/3無失点で降板と2度もチャンスを逃したあと、6月29日の千葉ロッテ戦で達成した初完封だった。一方の打撃陣は、城島が相変わらずの勝負強さを見せ、松中は首位打者を争い、主砲の小久保はハイペースでホームランを量産するなど揃って好調。これに、西武の松井と千葉ロッテの小坂を抑えて盗塁王争いの首位に立つ井口や、ベテランの秋山、新外国人バルデスらが周りを固める打線は強力で、終盤戦でもその破壊力を見せつけている。リーグを席巻する猛牛打線、多くの好投手を要する西武との戦いは、最後までもつれそうである。



6月末にチームの7連敗を止めたのは、プロ入り12年目にして初の完封劇を演出した、遅咲きの右腕田之上だった

チームの特徴

投手陣

福岡ダイエー最強の中継ぎ陣は健在、問題は先発投手陣だ。スタミナの平均値は12球団中10位で、スタミナが100を超えているのは、永井、若田部、ラジオの3人である。先発投手陣にはコントロールの悪い選手も多く、中継ぎ・抑え陣は最低が渡辺（正）のC（149）だ。

長所　能力の高い中継ぎ投手陣
短所　頼れる先発の不在

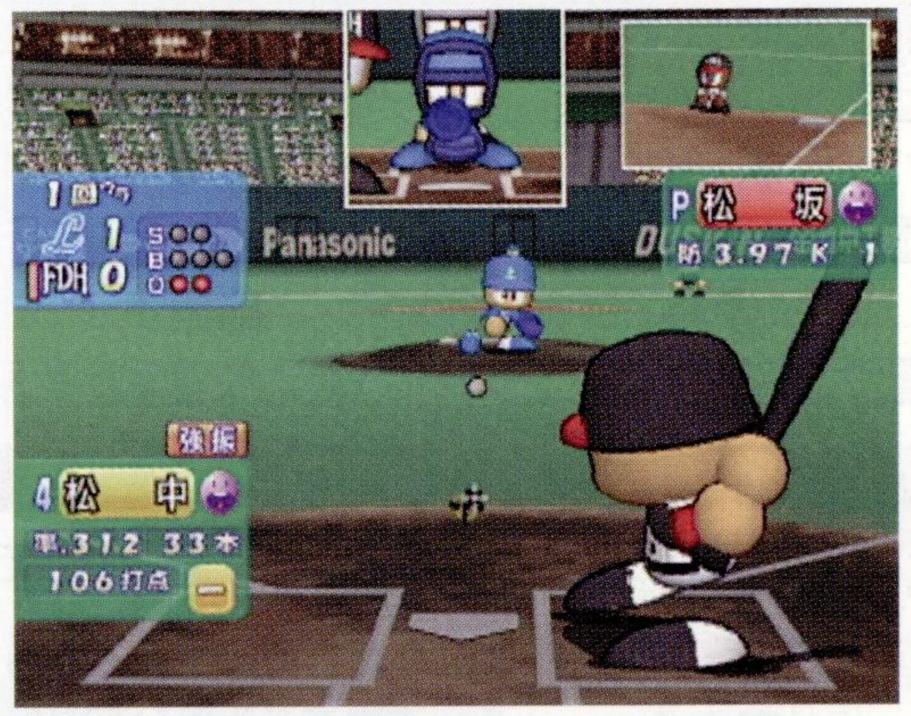


開幕から無傷の7連勝を達成したラジオは、前半戦を8勝3敗の好成績で折り返した

野手陣

野手陣の最大の特徴は攻撃力の高さで、ミートカーソルが広島と並んで1位、走力は3位。パワーは6位だが、二軍選手が平均値を下げているだけだ。つまり、足を使った攻撃もできるし、一発攻勢もできるのが福岡ダイエーの強さで、欠点はあえてあげるなら肩力となる。

長所　攻撃力が高い
短所　肩力の平均値が低い

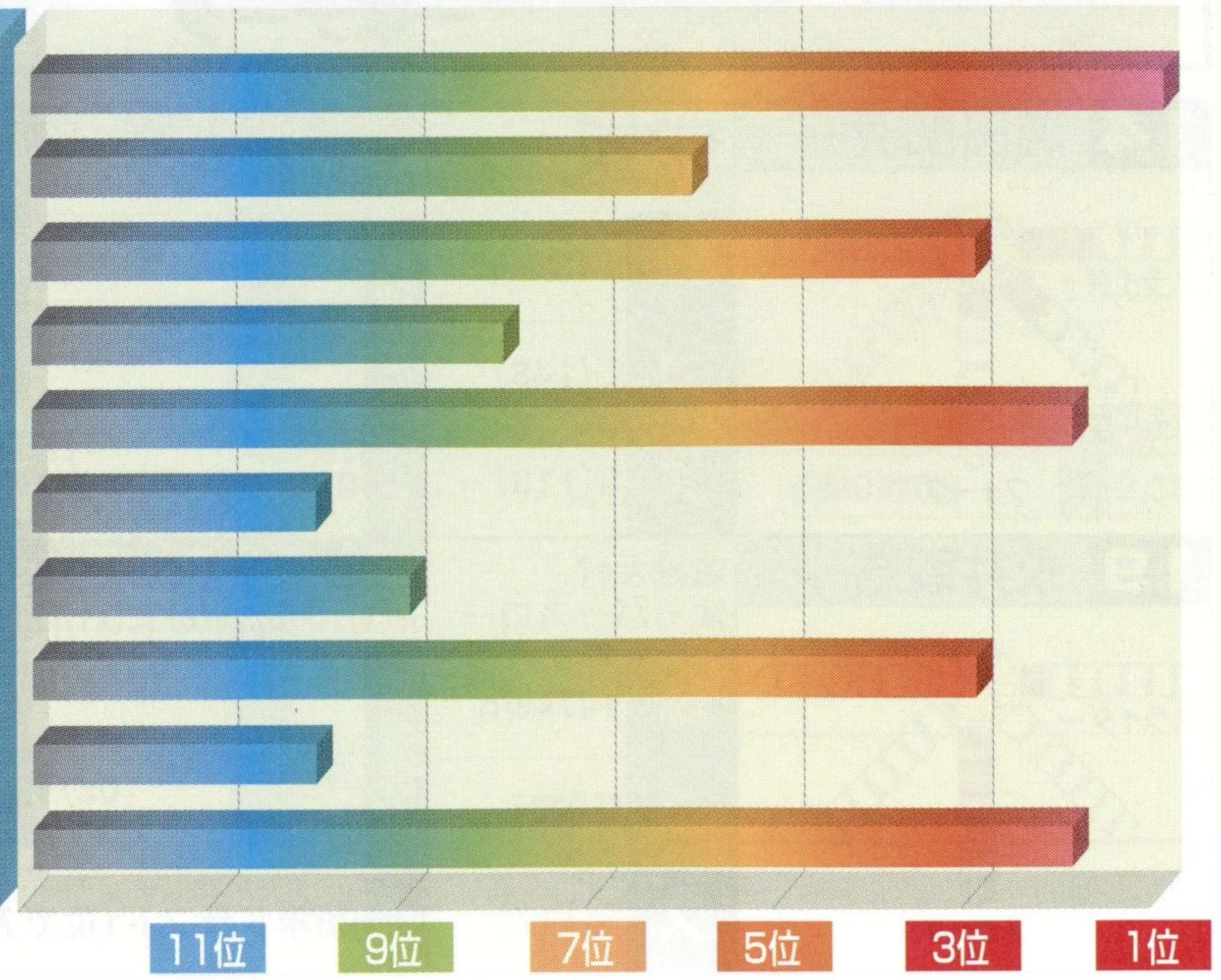


西武との12回戦。松坂にバットをへし折られ、左手だけでホームランを放った松中

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	3.14
パワー	88.73
走力	8.77
肩力	8.32
守備力	8.32
弾道	2.41
球速	144.50
コントロール	144.00
スタミナ	66.06
総変化量	108



投手陣 先発の責任回数は5回

先発陣

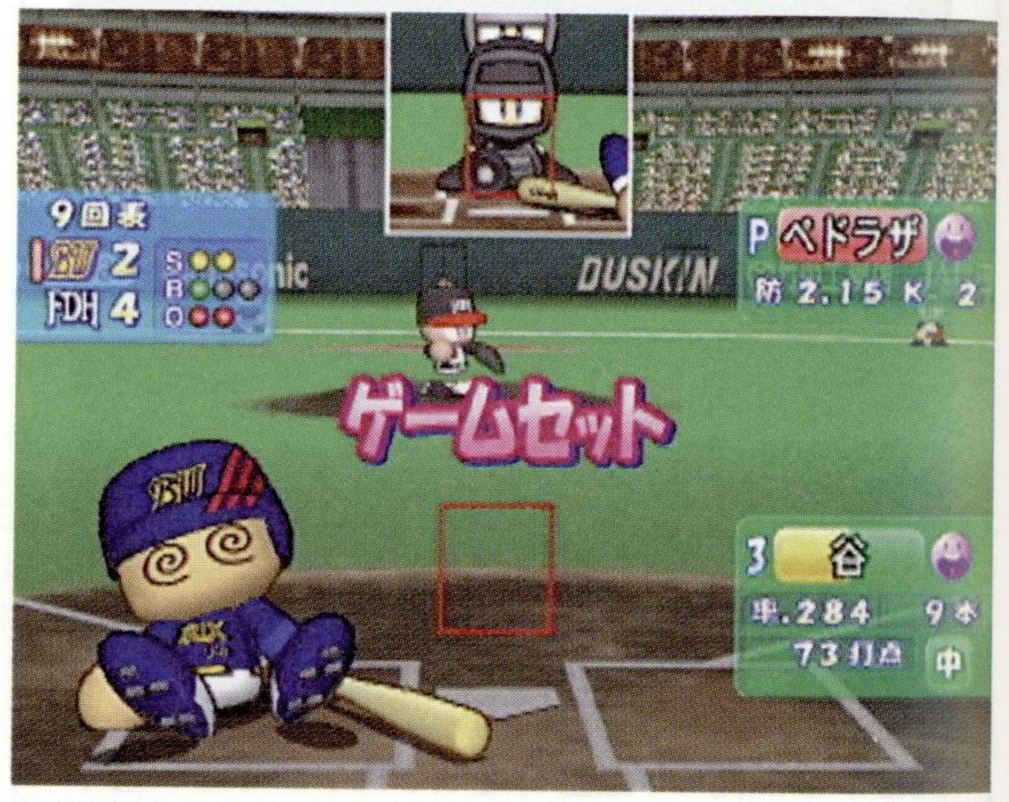
若田部、永井、ラジオ、星野、田之上、斉藤、山田と7人の先発候補がいるので、誰を先発させるかで困ることは少ない。ただ、福岡ダイエーには最強の中継ぎ陣がいるという特徴があるので、継投策が基本となる。先発投手の責任回数は5回と考え、早め早めのスイッチで戦っていこう。好投手が揃う中継ぎ陣を積極的に繰り出して、勝利をつかめるチームなのだ。

中継ぎ・抑え陣

頼れる先発が少ない福岡ダイエーだが、それを補って余りある強力な中継ぎ・抑え陣が後ろに控えている。渡辺(正)、吉田、篠原、ペドラザの4人が「回復○」を持ち、変化球レベルの合計値も高いので、これに岡本が加わる5投手で6回以降を抑え切ることは難しくない。つまり、同点かリードして終盤を迎えれば、積極的に好投手たちをマウンドに送る。これが福岡ダイエーの投手起用法だ。

ローテーション	勝利の方程式
若田部	先発
永井	篠原
ラジオ	ペドラザ
星野	
田之上	

ローテーションは、星野と田之上のところは、山田と斉藤も含めて調子優先で起用していこう。中継ぎは吉田や渡辺(正)でもOK。

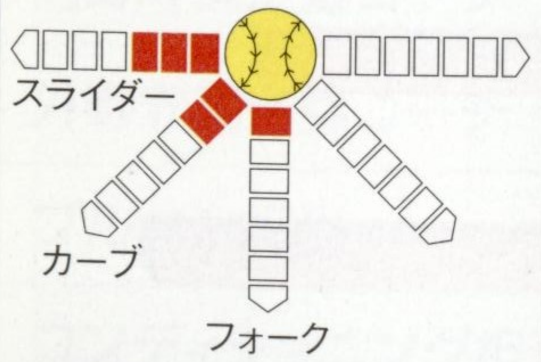


前半戦終了時点では25セーブポイントでセーブ王争いの首位に立ち、後半戦も活躍が期待されるペドラザ

一軍データ

14 若田部健一

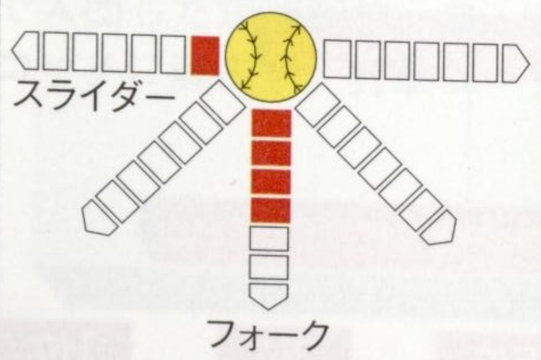
右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	9勝11敗0S	防 4.43



球	143km/h	特殊能力	牽制○
コ	C(148)		
ス	B(116)	メモ	92年ドラフト1位で入団。

19 永井智浩

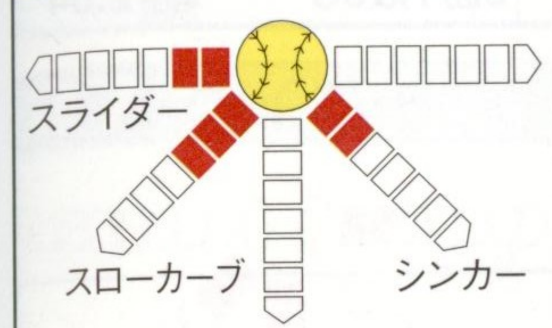
右投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(7)	7	9勝7敗0S	防 5.20



球	147km/h	特殊能力	尻上がり
コ	G(98)		
ス	B(117)	メモ	98年ドラフト1位で入団。

36 ラジオ

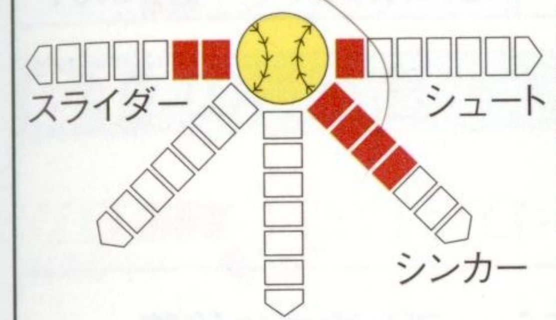
右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	4	8勝6敗0S	防 4.20



球	143km/h	特殊能力	安定感
コ	F(107)		
ス	C(106)	メモ	2000年に米3Aのオクラホマシティより移籍。

33 星野順治

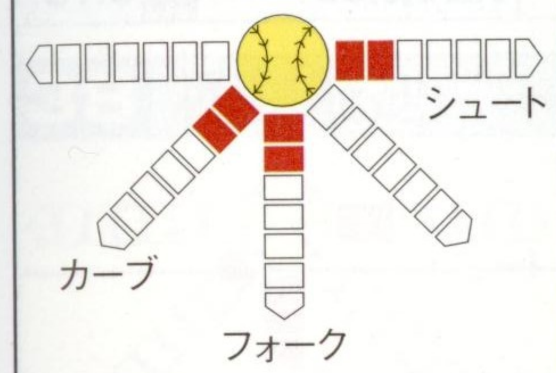
右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(8)	E(7)	7	3勝6敗0S	防 4.14



球	138km/h	特殊能力	ムラッ気
コ	A(187)		
ス	C(83)	メモ	98年ドラフト4位で入団。

64 田之上慶三郎

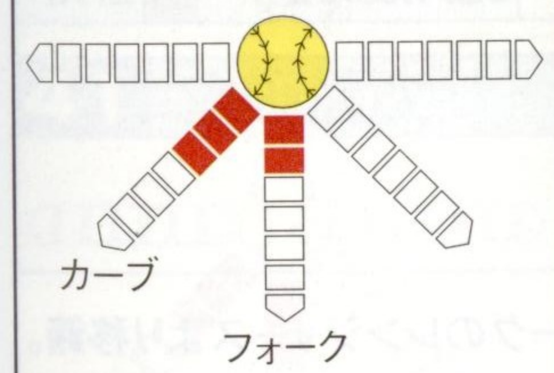
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	8勝4敗0S	防 3.86



球	143km/h	特殊能力	
コ	C(147)		
ス	D(75)	メモ	90年ドラフト外で入団。

66 斉藤和巳

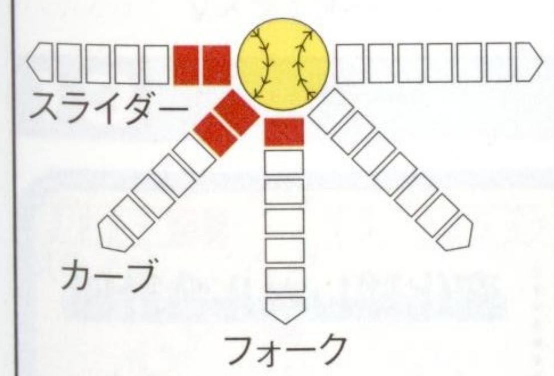
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(6)	6	5勝2敗0S	防 4.13



球	152km/h	特殊能力	速球中心
コ	G(88)		
ス	D(80)	メモ	96年ドラフト1位で入団。

17 山田秋親

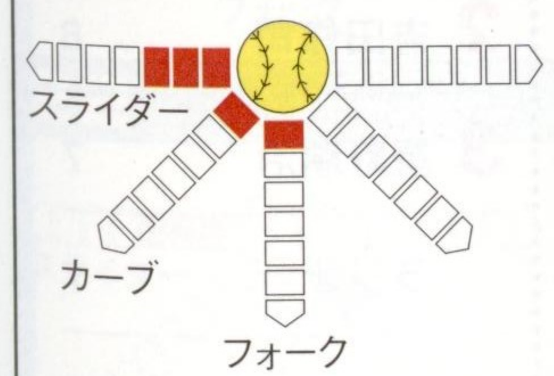
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	7	―	防 ―



球	153km/h	特殊能力	速球中心
コ	D(125)		
ス	D(65)	メモ	2001年ドラフト2位で入団。

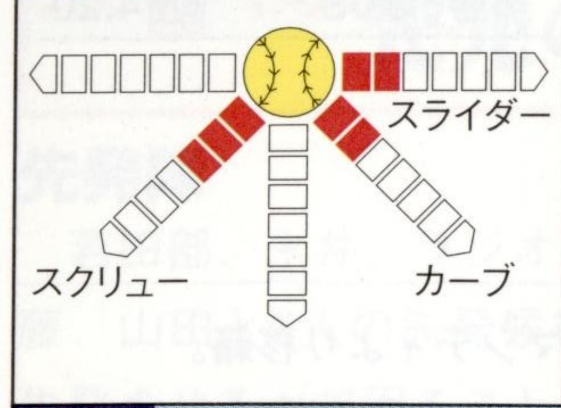
45 岡本克道

右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	8	0勝0敗0S	防 2.35



球	145km/h	特殊能力	
コ	B(155)		
ス	F(30)	メモ	97年ドラフト5位で入団。

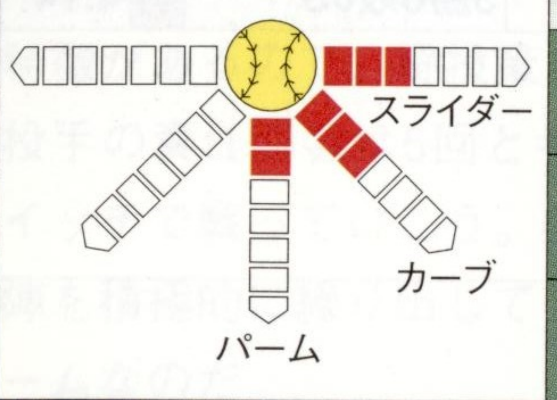
28 渡辺正和



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	7	6勝1敗0S	防 2.54

球	145km/h
コ	C(149)
ス	E(41)
特殊能力	対左打者○ 回復○
メモ	93年ドラフト5位で入団。

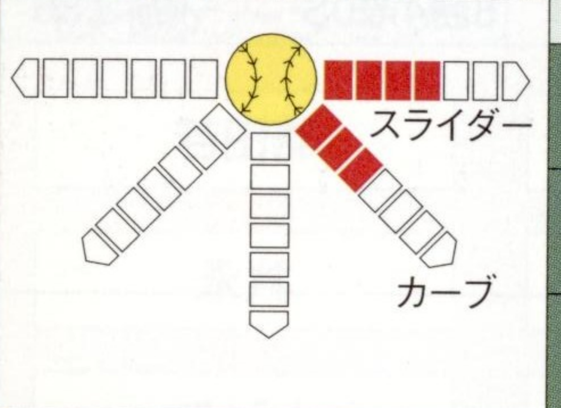
49 吉田修司



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	9勝3敗1S	防 3.01

球	139km/h
コ	B(169)
ス	E(40)
特殊能力	クイック○ 回復○
メモ	巨人→福岡ダイエー。94年シーズン途中に移籍。

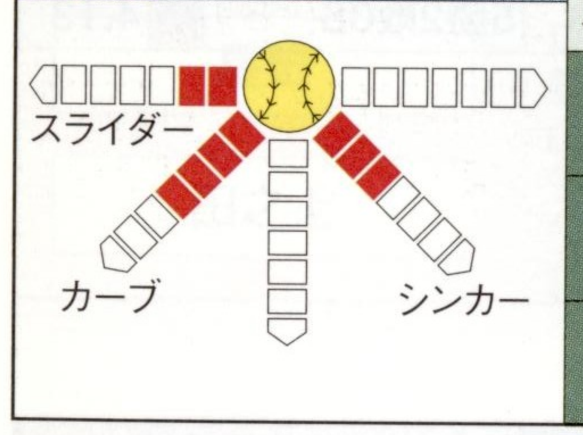
16 篠原貴行



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	9勝3敗2S	防 3.18

球	143km/h
コ	B(178)
ス	E(40)
特殊能力	回復○ 速球中心
メモ	98年ドラフト2位で入団。

50 ペドラザ



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	3勝4敗35S	防 2.15

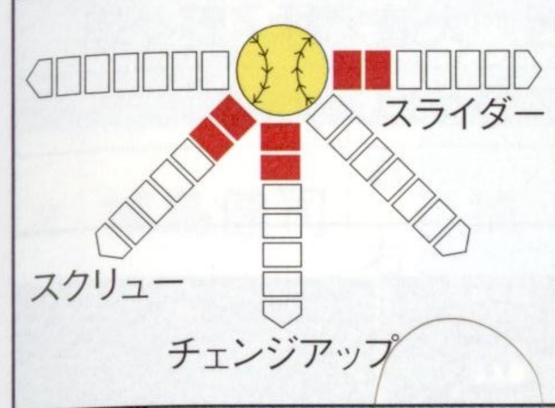
球	148km/h
コ	A(238)
ス	E(34)
特殊能力	リリース○ 回復○
メモ	99年シーズン途中に米大リーグのレンジャーズより移籍。

各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	山田秋親	153km/h	1	ペドラザ	238	1	永井智浩	117	1	ペドラザ	9
	山村路直	153km/h	2	星野順治	187	2	若田部健一	116	2	吉田修司	8
3	斉藤和巳	152km/h	3	篠原貴行	178	3	ラジオ	106	3	星野順治	7
4	ペドラザ	148km/h	4	長冨浩志	175	4	星野順治	83		ラジオ	7
5	永井智浩	147km/h	5	吉田修司	169	5	斉藤和巳 他3名	80		渡辺正和 他1名	7

二軍データ

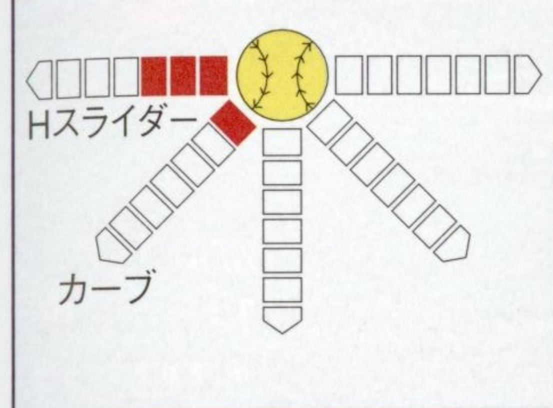
27 ヘイニー



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	8	ー	防 ー

球	140km/h
コ	C(140)
ス	D(80)
特殊能力	
メモ	2001年シーズン途中に米大リーグのインディアンズより移籍。

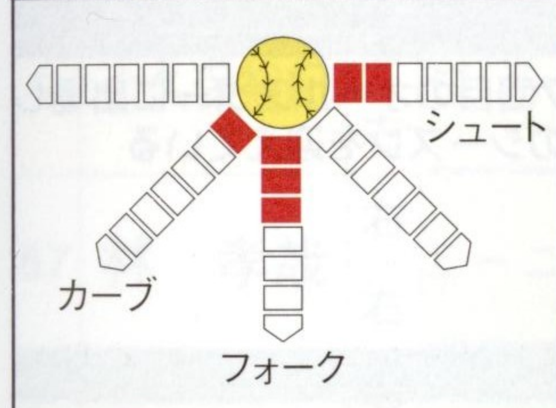
61 山村路直



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8	ー	防 ー

球	153km/h
コ	D(125)
ス	D(80)
特殊能力	速球中心
メモ	2001年ドラフト1位で入団。

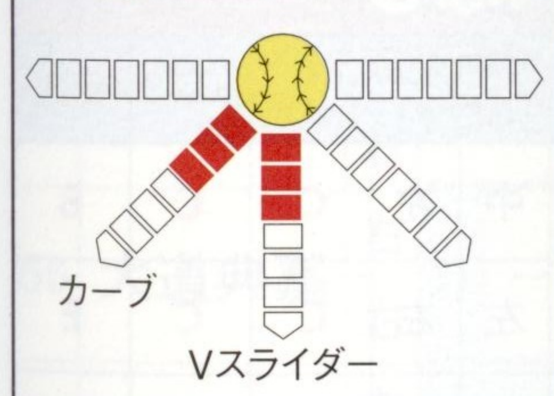
38 西村龍次



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	0勝0敗0S	防 9.00

球	142km/h
コ	D(123)
ス	D(80)
特殊能力	
メモ	ヤクルト→近鉄→福岡ダイエー。98年に移籍。

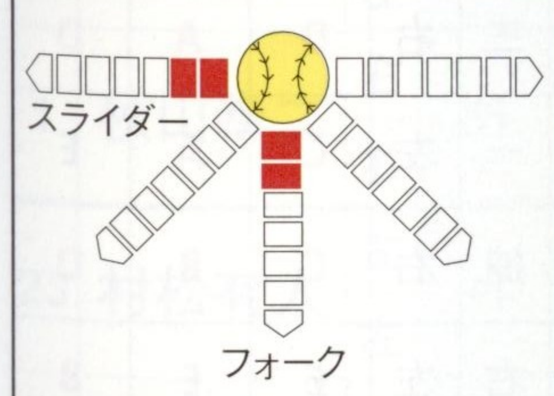
41 倉野信次



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	0勝1敗0S	防 2.08

球	142km/h
コ	G(90)
ス	E(52)
特殊能力	
メモ	97年ドラフト3位で入団。

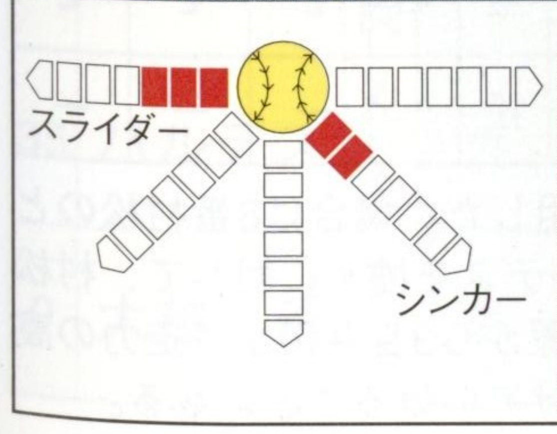
13 渡辺秀一



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	0勝2敗0S	防 5.73

球	143km/h
コ	C(150)
ス	E(40)
特殊能力	
メモ	94年ドラフト1位で入団。

22 長冨浩志



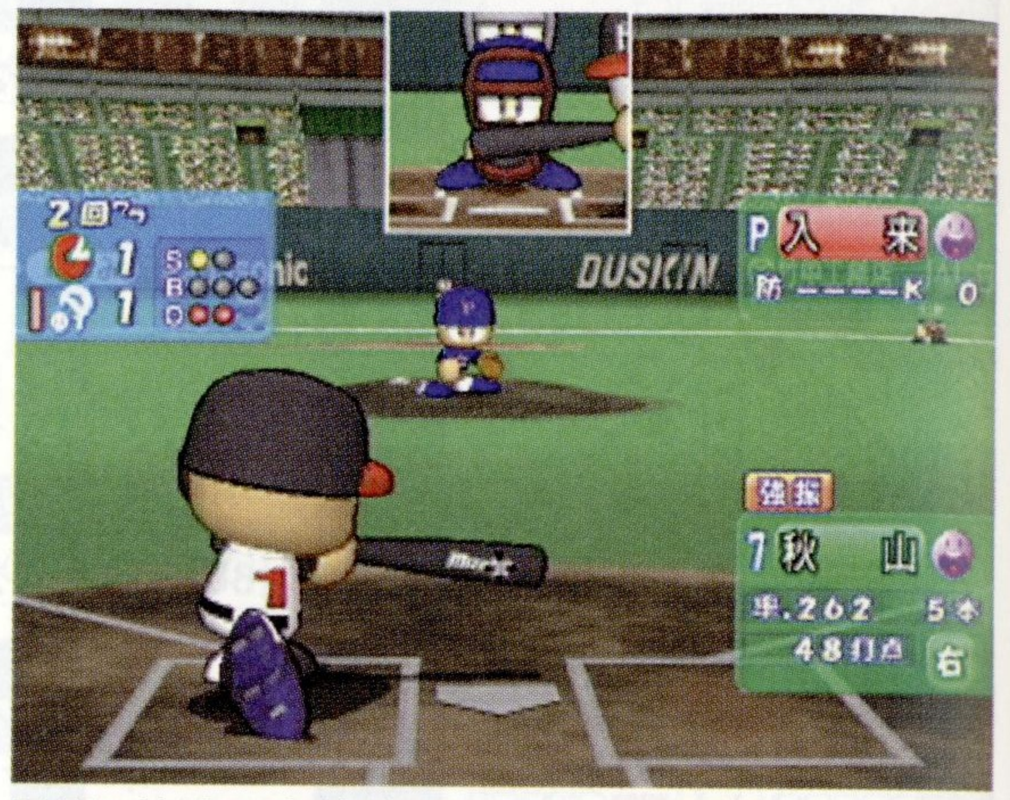
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	1勝1敗0S	防 2.00

球	142km/h
コ	B(175)
ス	F(30)
特殊能力	ピンチ○
メモ	広島→日本ハム→福岡ダイエー。98年に移籍。

野手陣 代打陣を調子で使い分けよう

多少の点差ならひっくり返せる攻撃力と集中力を持っている福岡ダイエー。打撃力の高い控え選手が多いので、これらの選手をいかに有効な場面で起用できるかがペナント制覇の鍵となる。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打は、スタメンでも起用できる能力を持つ秋山が一番手で、「代打男」を持ちパワーD(80)の坊西が二番手、「満塁男」「粘り男」「対左投手○」などを持ちミートカーソルがC(5)と大きな大道が三番手。ほかにも、林や野々垣もパワーがDなので起用していける。代走は走力Dの秋山、野々垣、林、大越で、守備要員は、内野手は一軍にはいなくて(二軍なら浜名)、外野手は秋山となる。

代打	秋山／坊西／大道／林／野々垣
代走	秋山／林／野々垣／大越
守備要員	秋山



長嶋に並ぶ17年連続17回目のオールスターに出場した秋山は、今季21年目のシーズンを迎えている

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	柴原	中	左	C	C	B
2	バルデス	左	左	C	C	E
3	井口	二	右	E	B	B
4	小久保	三	右	D	A	D
5	松中	一	左	C	A	E
6	城島	捕	右	C	B	D
7	ミッチェル	DH	両	F	B	F
8	村松	右	左	E	E	B
9	鳥越	遊	右	E	E	C

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	柴原	中	左	C	C	B
2	バルデス	左	左	C	C	E
3	井口	二	右	E	B	B
4	小久保	三	右	D	A	D
5	松中	一	左	C	A	E
6	城島	捕	右	C	B	D
7	村松	右	左	E	E	B
8	鳥越	遊	右	E	E	C
9	P	投	―	―	―	―

ケガで開幕に間に合わなかった秋山がスタメンからはずれているが、起用したい場合は8番村松のところに入れよう。また、足を使った攻撃をメインとして戦いたいなら、バルデスを控えに回して、村松を左翼手として2番に入れ、秋山を右翼手で8番にする。こうすれば、1番柴原から3番井口まで走力の高い3選手が並んで、初回から足を使い、クリーンアップに回せる攻撃を仕かけていけることになる。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
2	城島健司	右 右	捕	C 5	B 130	D 9	C 11	C 11	6	4	逆境○ 粘り男 満塁男 キャッチャー○ ブロック○ ムードメーカー 人気 積極打法
46	坊西浩嗣	右 左	捕 一	E 3	D 80	E 7	E 7	E 7	9	2	代打男 代打要員
3	松中信彦	左 左	一	C 5	A 168	E 6	E 7	E 7	6	4	パワーヒッター チャンス○ 粘り男 満塁男 ヘッドスライディング
7	井口資仁	右 右	二 遊	E 3	B 130	B 12	C 10	C 10	5	4	広角打法 盗塁○ サブポジ○ 人気 強振多用
10	本間　満	右 左	二 三 遊	E 3	F 61	D 9	D 9	D 8	8	2	
9	小久保裕紀	右 右	三 一	D 4	A 161	D 8	D 8	D 9	6	4	パワーヒッター チャンス○ ヘッドスライディング 強振多用
57	林　孝哉	右 右	三 一 二	D 4	D 90	D 8	D 9	D 8	7	2	代打要員 守備要員 慎重打法
6	鳥越裕介	右 右	遊 三 二	E 3	E 76	C 10	D 8	C 10	5	2	内野安打 ヘッドスライディング
53	野々垣武	右 右	遊 三 二	F 2	D 94	D 9	E 6	E 6	4	3	
55	大道典嘉	右 右	外 一	C 5	E 67	D 8	D 9	E 7	8	2	対左投手○ 粘り男 満塁男 代打要員 途中交代
31	柴原　洋	左 左	外	C 5	C 98	B 13	B 12	B 12	11	2	流し打ち チャンス○ 初球○ 満塁男 内野安打 安定感
1	秋山幸二	右 右	外	D 4	D 86	D 9	C 11	B 12	12	3	バント○ 守備職人 人気 途中交代
23	村松有人	左 左	外	E 3	E 71	B 12	E 7	D 9	8	1	流し打ち ヘッドスライディング 守備要員 代走要員
42	ミッチェル	右 両	外	F 2	B 115	F 5	E 7	F 5	7	4	体当り 強振多用
35	バルデス	左 左	外	C 5	C 105	E 6	E 7	E 7	7	3	チャンス○
0	大越　基	右 右	外	F 2	F 62	D 9	D 8	D 9	8	1	守備要員 代走要員 積極打法

二軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
26	的場直樹	右・右	捕	F 2	E 70	E 7	D 8	E 6	7	2	
8	浜名千広	右・左	二 遊	F 2	F 58	C 11	D 9	C 11	5	2	
5	吉本　亮	右・右	三 一 遊	F 2	F 60	C 10	D 8	D 8	5	2	
43	大野　倫	右・右	外	F 2	E 70	D 8	E 7	E 6	9	1	
62	出口雄大	右・右	外	F 2	F 50	C 11	D 9	D 8	8	2	代走要員
51	荒金久雄	右・右	外	G 1	F 50	E 6	E 6	E 7	7	1	

各能力ベスト10

ミートカーソル		パワー		走力		肩力		守備力	
1 城島健司	5	1 松中信彦	168	1 柴原洋	13	1 柴原洋	12	1 柴原洋	12
松中信彦	5	2 小久保裕紀	161	2 井口資仁	12	2 城島健司	11	秋山幸二	12
大道典嘉	5	3 城島健司	130	村松有人	12	秋山幸二	11	3 城島健司	11
柴原洋	5	井口資仁	130	4 浜名千広	11	4 井口資仁	10	浜名千広	11
バルデス	5	5 ミッチェル	115	出口雄大	11	5 本間満	9	5 井口資仁	10
6 小久保裕紀	4	6 バルデス	105	6 鳥越裕介	10	林孝哉	9	鳥越裕介	10
林孝哉	4	7 柴原洋	98	吉本亮	10	大道典嘉	9	7 小久保裕紀	9
秋山幸二	4	8 野々垣武	94	8 城島健司	9	浜名千広	9	村松有人	9
9 坊西浩嗣	3	9 林孝哉	90	本間満	9	出口雄大	9	大越基	9
井口資仁 他3名	3	10 秋山幸二	86	野々垣武 他2名	9	10 小久保裕紀 他4名	8	10 本間満 他3名	8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	城島健司	.310	50	9	95年ドラフト1位で入団。
一軍	坊西浩嗣	.258	26	2	91年ドラフト外で入団。
一軍	松中信彦	.312	106	33	97年ドラフト2位で入団。
一軍	井口資仁	.247	23	7	97年ドラフト1位で入団。
一軍	本間　満	.261	20	0	95年ドラフト3位で入団。
一軍	小久保裕紀	.288	105	31	94年ドラフト2位で入団。
一軍	林　孝哉	.274	8	2	92年ドラフト7位で入団。
一軍	鳥越裕介	.243	25	4	中日→福岡ダイエー。99年シーズン途中に移籍。
一軍	野々垣武	.213	14	3	西武→広島→福岡ダイエー。2001年に移籍。
一軍	大道典嘉	.330	36	1	(南海→福岡ダイエー)88年ドラフト4位で入団。
一軍	柴原　洋	.310	52	7	97年ドラフト3位で入団。
一軍	秋山幸二	.262	48	5	西武→福岡ダイエー。94年に移籍。
一軍	村松有人	.259	24	1	91年ドラフト6位で入団。
一軍	ミッチェル	—	—	—	2001年に米独立リーグより移籍。
一軍	バルデス	—	—	—	2001年に米大リーグのレンジャーズより移籍。
一軍	大越　基	.200	1	0	93年ドラフト1位で入団。
二軍	的場直樹	.151	2	2	2000年ドラフト3位で入団。
二軍	浜名千広	.167	2	0	92年ドラフト3位で入団。
二軍	吉本　亮	—	—	—	99年ドラフト1位で入団。
二軍	大野　倫	.200	1	1	巨人→福岡ダイエー。2001年に移籍。
二軍	出口雄大	.000	0	0	巨人→福岡ダイエー。99年に移籍。
二軍	荒金久雄	—	—	—	2001年ドラフト5位で入団。

COM采配

チーム方針

福岡ダイエーのチーム方針の初期設定は右の通り。打撃力の高さや走力の高さを使って、自慢の攻撃力を最大限に活かし、あまり小細工はしない設定になっている。基本的にはこのままの設定で戦うのが福岡ダイエーらしい。あえて変更するなら代走起用で、バルデスとミッチェルの両外国人選手の走力が低いので、「普通」から「多い」に変更して戦わせてみてもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	普通
守備固め	少ない
盗塁	多い
送りバント	普通
スクイズ	少ない
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	**1**	**2**	**3**	4	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
10	11	12	**13**	**14**	15	**16**	**17**	18	**19**
20	21	**22**	**23**	24	25	**26**	**27**	**28**	29
30	**31**	32	**33**	34	**35**	**36**	37	**38**	39
40	**41**	**42**	**43**	44	**45**	**46**	47	48	**49**
50	**51**	52	**53**	54	**55**	56	**57**	58	59
60	**61**	**62**	63	**64**	65	**66**	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。4番は今季14年目の柳田、11番は99年ドラフト3位の小椋、12番は99年ドラフト2位の松。15番は若くしてこの世を去ったV1戦士藤井が背負っていた背番号。18番は空き番号である。

福岡ダイエーホークスの1ゲーム記録　2000年

●**最多安打　20本　6月20日　対オリックス**
13−3で勝利。本間が5安打、柴原、松中、秋山が3安打の猛打賞。

●**最多本塁打　5本　6月20日　対オリックス**
13−3で勝利。2回に小久保が13号、松中が14号、ニエベスが8号と3連発。4回にニエベスが9号、5回に松中が15号を放った。

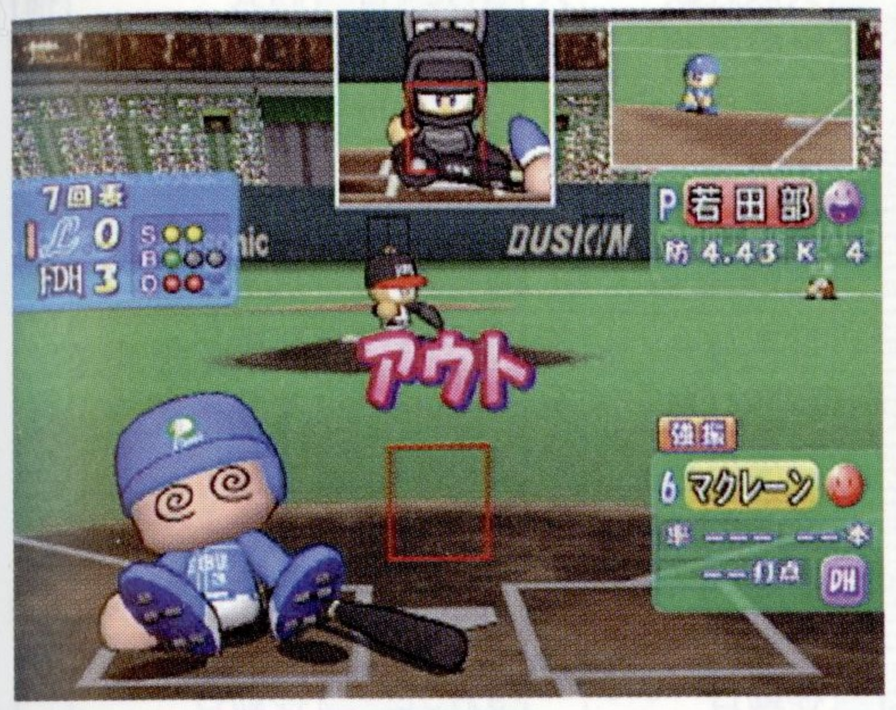
●**最多得点　19点　6月23日　対千葉ロッテ**
19−6で勝利。20安打の猛攻。小久保、松中、ニエベスの3人が4打点。本間、城島、小久保、松中の4人が猛打賞を記録した。

●**最多失点　15点　8月26日　対日本ハム**
0−15で敗戦。先発の田之上が2回0/3、6失点でKO。続く渡辺(正)と渡辺(秀)もそれぞれ4点、5点と奪われた。

●**最多併殺打　5回　8月12日　対大阪近鉄**
6−1で勝利。小久保が1回に三ゴロ併殺。松中が3回に二ゴロ併殺。秋山が5回に二ゴロ併殺。浜名が8回に遊ゴロ併殺。湯上谷が9回に三ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、エースの若田部が先発・中継ぎ枠に設定されているが、中継ぎとして起用することはあまり考えられないので、先発枠に移動して、「完投」から「スタミナ温存」か「勝利投手」に変更するのがオススメ。もちろんその理由は、後ろに最強の中継ぎ・抑え陣が控えているからである。



宿敵西武との24回戦で、今季西武戦3勝目をあげたエースの若田部

初期設定

起用	選手名	設定
先発	星野	調子次第
	ラジオ	調子次第
	田之上	スタミナ限界
	山田	調子次第
先発・中継ぎ	若田部	完投
	永井	スタミナ限界
	斉藤	調子次第
中継ぎ	岡本	おまかせ
	渡辺(正)	接戦リード
	吉田	リード時
	篠原	ビハインドでも
抑え	ペドラザ	セーブ狙い

野手起用法

福岡ダイエーの基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は1番柴原、4番小久保、5番松中が設定されているが、3番井口と6番城島も変更する必要はないので、固定して戦うのがいいだろう。また、9番の鳥越も1番とのつなぎ役として固定してしまっても問題はない。野手起用法では、秋山をスタメンで起用しないなら代打要員、代走要員、守備要員を設定し、パワーD(94)の野々垣も代打要員、代走要員を設定、林にも代走要員を設定してもいいだろう。



自身最速のチーム84試合目で30号本塁打を放った小久保

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	柴原	中		固定
2	バルデス	左		
3	井口	二	遊	
4	小久保	三	一	固定
5	松中	一		固定
6	城島	捕		
7	ミッチェル	DH	外	
8	村松	右		代走 守備
9	鳥越	遊	三 二	
控	坊西	捕	一	代打
控	本間	二	三 遊	
控	林	三	一 二	代打 守備
控	野々垣	遊	三 二	
控	大道	外	一	代打 途中
控	秋山	外		途中
控	大越	外		代走 守備

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

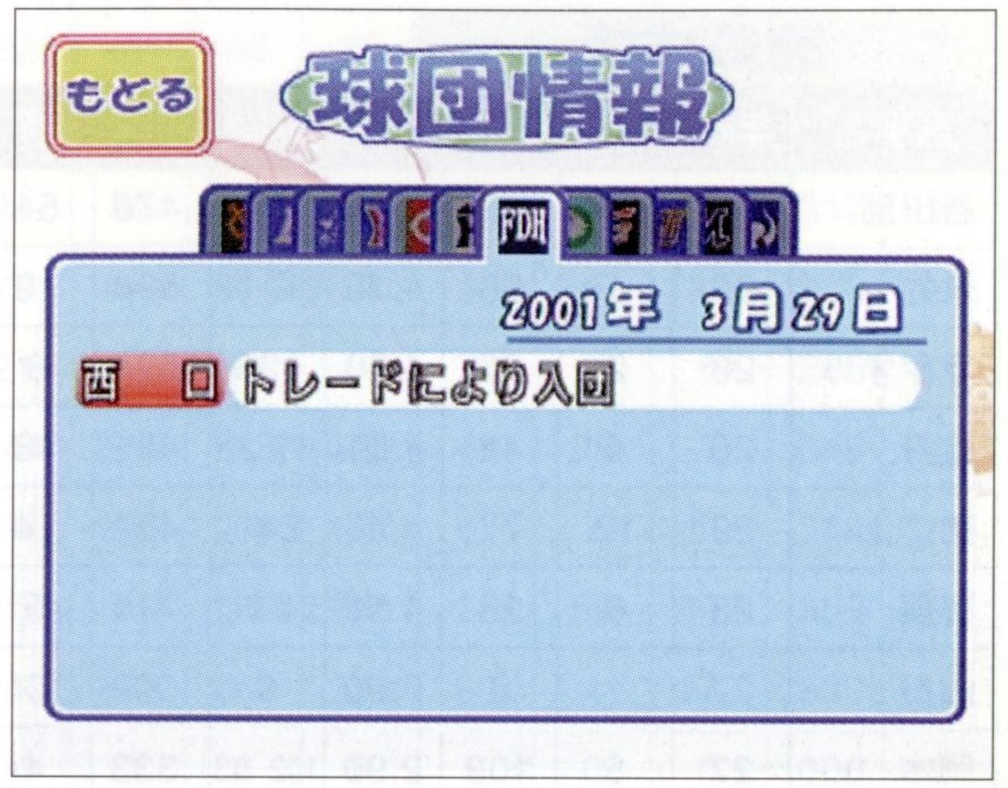
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	オリックス	福	5月11日	移動日		6月28日	移動日		8月15日	西武	福
3月25日	オリックス	福	5月12日	西武	福	6月29日	千葉ロッテ	福	8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	西武	福	6月30日	千葉ロッテ	福	8月17日	大阪近鉄	福
3月27日	大阪近鉄	大	5月14日	日本ハム	ド	7月1日	千葉ロッテ	福	8月18日	大阪近鉄	福
3月28日	大阪近鉄	大	5月15日	日本ハム	ド	7月2日	西武	西	8月19日	大阪近鉄	福
3月29日	移動日		5月16日	移動日		7月3日	西武	西	8月20日	移動日	
3月30日	日本ハム	福	5月17日	移動日		7月4日	移動日		8月21日	千葉ロッテ	仙
3月31日	日本ハム	福	5月18日	オリックス	福	7月5日	移動日		8月22日	千葉ロッテ	仙
4月1日	日本ハム	福	5月19日	オリックス	福	7月6日	大阪近鉄	大	8月23日	移動日	
4月2日	西武	西	5月20日	オリックス	福	7月7日	大阪近鉄	大	8月24日	西武	福
4月3日	西武	西	5月21日	移動日		7月8日	大阪近鉄	大	8月25日	西武	福
4月4日	西武	西	5月22日	日本ハム	北	7月9日	千葉ロッテ	マ	8月26日	西武	福
4月5日	移動日		5月23日	日本ハム	福	7月10日	千葉ロッテ	マ	8月27日	日本ハム	ド
4月6日	千葉ロッテ	マ	5月24日	移動日		7月11日	移動日		8月28日	日本ハム	ド
4月7日	千葉ロッテ	マ	5月25日	西武	西	7月12日	移動日		8月29日	日本ハム	ド
4月8日	千葉ロッテ	マ	5月26日	西武	西	7月13日	日本ハム	福	8月30日	移動日	
4月9日	大阪近鉄	福	5月27日	西武	西	7月14日	日本ハム	福	8月31日	オリックス	福
4月10日	大阪近鉄	福	5月28日	千葉ロッテ	マ	7月15日	日本ハム	福	9月1日	オリックス	福
4月11日	移動日		5月29日	千葉ロッテ	マ	7月16日	オリックス	福	9月2日	オリックス	福
4月12日	移動日		5月30日	千葉ロッテ	マ	7月17日	オリックス	福	9月3日	千葉ロッテ	福
4月13日	オリックス	戸	5月31日	移動日		7月18日	移動日		9月4日	千葉ロッテ	福
4月14日	オリックス	戸	6月1日	移動日		7月19日	移動日		9月5日	移動日	
4月15日	オリックス	戸	6月2日	西武	福	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	千葉ロッテ	福	6月3日	西武	福	7月21日	移動日		9月7日	大阪近鉄	大
4月17日	千葉ロッテ	福	6月4日	日本ハム	福	7月22日	移動日		9月8日	大阪近鉄	大
4月18日	千葉ロッテ	北	6月5日	日本ハム	福	7月23日	移動日		9月9日	大阪近鉄	大
4月19日	移動日		6月6日	日本ハム	福	7月24日	移動日		9月10日	オリックス	戸
4月20日	西武	福	6月7日	移動日		7月25日	移動日		9月11日	オリックス	戸
4月21日	西武	福	6月8日	オリックス	戸	7月26日	移動日		9月12日	オリックス	戸
4月22日	西武	福	6月9日	オリックス	戸	7月27日	大阪近鉄	福	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	オリックス	戸	7月28日	大阪近鉄	福	9月14日	西武	西
4月24日	日本ハム	ド	6月11日	移動日		7月29日	大阪近鉄	北	9月15日	西武	西
4月25日	日本ハム	ド	6月12日	大阪近鉄	福	7月30日	西武	西	9月16日	西武	西
4月26日	日本ハム	ド	6月13日	大阪近鉄	福	7月31日	西武	西	9月17日	日本ハム	福
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	西武	西	9月18日	日本ハム	福
4月28日	大阪近鉄	福	6月15日	千葉ロッテ	マ	8月2日	移動日		9月19日	日本ハム	福
4月29日	大阪近鉄	福	6月16日	千葉ロッテ	マ	8月3日	日本ハム	ド	9月20日	移動日	
4月30日	大阪近鉄	福	6月17日	千葉ロッテ	マ	8月4日	日本ハム	ド	9月21日	移動日	
5月1日	千葉ロッテ	福	6月18日	日本ハム	ド	8月5日	日本ハム	ド	9月22日	移動日	
5月2日	千葉ロッテ	福	6月19日	日本ハム	ド	8月6日	千葉ロッテ	福	9月23日	オリックス	福
5月3日	千葉ロッテ	福	6月20日	移動日		8月7日	千葉ロッテ	福	9月24日	千葉ロッテ	マ
5月4日	大阪近鉄	大	6月21日	移動日		8月8日	千葉ロッテ	福	9月25日	移動日	
5月5日	大阪近鉄	大	6月22日	大阪近鉄	大	8月9日	移動日		9月26日	西武	福
5月6日	大阪近鉄	大	6月23日	大阪近鉄	大	8月10日	オリックス	戸	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	大阪近鉄	大	8月11日	オリックス	戸	9月28日	移動日	
5月8日	オリックス	富	6月25日	オリックス	福	8月12日	オリックス	戸	9月29日	日本ハム	ド
5月9日	オリックス	富	6月26日	オリックス	福	8月13日	西武	北	9月30日	大阪近鉄	福
5月10日	移動日		6月27日	オリックス	北	8月14日	西武	福			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

福岡ダイエーの弱点は、なんといっても先発投手なので、「先発タイプ」で「スタミナがある」を基本にして「決め球がある」か「球が速い」の条件を足す形でトレードを申請しよう。先発投手陣の軸となれる投手をひとりでも獲得できれば、中継ぎ陣にかかる負担も減って、ペナント争いは楽になるのである。野手陣でトレードを狙う場合のオススメは守備要員で、外野手で「足が速い」と「肩が強い」を条件にしてトレードを実行していこう。トレード用の交換要員としては、基本的には二軍の野手で、投手を合わせて複数トレードに臨んでもいいだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、同じように先発投手として活躍できる選手の獲得を一番に考えて、余裕があったら、走力、肩力、守備力が高い外野手を狙っていくのがいい。これが福岡ダイエーの戦力補強の指針である。



二軍選手を交換要員としてトレードを成立させ、先発の柱となる投手を獲得できれば、ペナントレースを楽に進められるようになる

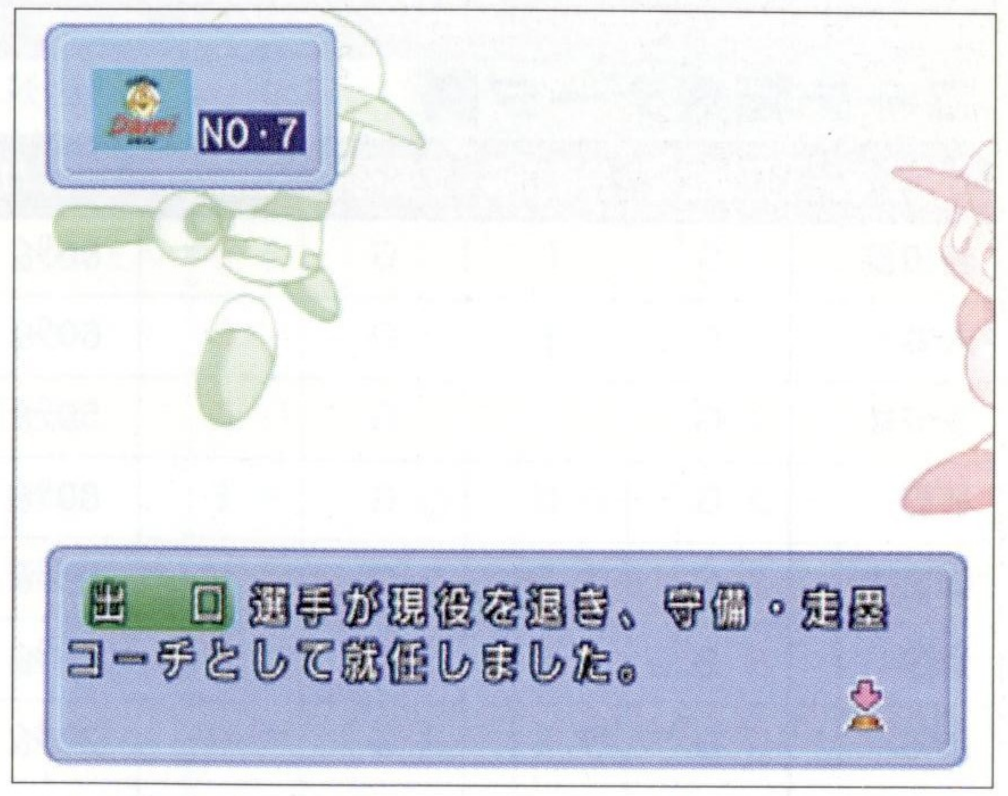
能力アップとコーチ

福岡ダイエーのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手ではペドラザ、吉田、長冨が適任者となるが、1年目の成績がBクラスでなければ交代させる必要もないだろう。成績が悪かった場合にはOBの招へいを考えよう。打撃コーチは、松中が適任者で打撃指導が高いが、引退させるわけにはいかないので、これもOBの掛布か衣笠を招へいしよう。守備走塁コーチは、浜名、出口、秋山、柴原など守備指導の高めの選手が多いので、浜名や出口を引退させて守備走塁コーチに就任させてみてもおもしろい。ファームの練習指示では、1年目は走力アップを中心にし、それ以降は誰をコーチにしたかによって変えていこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 山村	D	G	G	G	70%
投手コーチ 尾花	G	B	G	F	70%
守備走塁コーチ 島田	D	G	B	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



コーチ転身後の守備指導が高い出口は、一軍で起用しないならコーチに転身させて、後輩の指導にあたってもらおう

通算成績とコーチ転身データ

福岡ダイエーの通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手はペドラザの100S、野手は小久保の200号本塁打と、3年間をフルに使うことになるかもしれないが、小久保と浜名の1000本安打を狙ってみよう。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
若田部	31	10	206	4.28	1021	.470	54	61	0	206	5	34	579	325	530	485
永井	25	4	60	4.15	290 1/3	.594	19	13	0	60	2	5	222	162	144	134
ラジオ	28	2	25	4.20	135	.571	8	6	0	25	0	1	61	68	78	63
星野	26	4	42	4.01	179 2/3	.481	13	14	0	42	2	7	82	71	86	80
田之上	29	12	77	4.46	240	.452	14	17	0	77	0	0	133	92	123	119
斉藤	23	6	25	4.56	94 2/3	.714	5	2	0	25	0	0	82	54	51	48
山田	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
岡本	27	5	102	2.90	102 1/3	.333	4	8	40	102	0	0	99	38	35	33
渡辺(正)	34	9	113	4.17	183 2/3	.647	11	6	0	113	0	1	119	87	96	85
吉田	34	13	310	3.52	389	.548	23	19	16	306	0	2	319	182	158	152
篠原	24	4	168	2.81	211 1/3	.758	25	8	5	168	0	0	170	78	67	66
ペドラザ	31	3	99	2.06	109 1/3	.545	6	5	62	99	0	0	78	19	28	25
ヘイニー	32	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
山村	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
西村	32	12	203	3.73	1226 2/3	.532	75	66	2	203	11	43	716	490	565	509
倉野	26	5	61	5.68	103	.333	1	2	0	61	0	0	53	72	73	65
渡辺(秀)	29	8	139	3.89	518	.474	27	30	0	139	2	8	344	197	249	224
長冨	39	16	461	3.84	1339	.503	76	75	10	438	9	35	1032	569	625	572

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
若田部	G	D	G	D	80%
永井	G	F	G	D	60%
ラジオ	G	E	G	D	50%
星野	G	D	G	E	80%
田之上	G	E	G	D	80%
斉藤	G	F	G	D	30%
山田	G	E	G	C	30%
岡本	G	E	G	D	80%
渡辺(正)	G	D	G	E	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
吉田	G	C	G	D	80%
篠原	G	D	G	D	60%
ペドラザ	G	B	G	D	50%
ヘイニー	G	F	G	E	50%
山村	G	E	G	C	30%
西村	G	E	G	D	80%
倉野	G	F	G	D	80%
渡辺(秀)	G	F	G	D	80%
長冨	G	C	G	E	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
城島	24	7	490	.291	1693	493	61	263	212	251	139	21	13	28	.341	29
坊西	32	11	279	.214	374	80	3	41	41	72	23	20	2	1	.247	9
松中	27	5	310	.287	980	281	59	193	146	134	134	6	13	7	.371	15
井口	26	5	381	.222	1170	260	50	159	148	330	132	26	9	34	.295	36
本間	28	7	159	.257	319	82	0	22	49	80	25	12	3	6	.301	7
小久保	29	8	741	.267	2656	709	151	485	405	539	290	12	31	36	.338	37
林	27	10	136	.237	198	47	5	21	30	56	26	10	0	0	.312	6
鳥越	29	8	505	.232	1075	249	13	76	139	255	82	55	5	28	.273	34
野々垣	29	12	161	.237	215	51	3	21	26	53	17	6	1	5	.286	10
大道	31	13	790	.280	1917	536	40	244	221	311	226	45	25	7	.348	12
柴原	26	5	443	.287	1457	418	15	115	206	293	177	47	7	50	.354	11
秋山	38	21	2031	.270	7499	2023	421	1256	1186	1624	958	16	59	302	.352	63
村松	28	11	756	.263	2134	561	2	145	292	261	223	90	4	173	.320	14
ミッチェル	30	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
バルデス	27	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
大越	29	9	180	.239	88	21	0	6	23	23	7	6	0	5	.277	1
的場	23	2	34	.151	53	8	2	2	6	8	6	1	0	0	.233	0
浜名	31	10	1020	.248	3067	760	29	258	388	524	284	152	23	109	.298	89
吉本	20	3	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
大野	27	6	18	.182	22	4	1	1	2	7	0	0	0	0	.182	0
出口	29	12	120	.194	108	21	2	13	17	38	12	8	0	13	.258	3
荒金	22	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
城島	C	G	F	C	60%
坊西	D	G	F	D	80%
松中	B	G	G	D	80%
井口	C	G	C	C	60%
本間	F	G	F	D	80%
小久保	C	G	G	D	80%
林	D	G	F	C	80%
鳥越	F	G	E	D	80%
野々垣	E	G	E	D	80%
大道	C	G	F	D	80%
柴原	C	G	C	B	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
秋山	C	G	E	B	80%
村松	D	G	C	C	80%
ミッチェル	E	G	G	F	50%
バルデス	D	G	G	E	50%
大越	E	G	E	C	80%
的場	F	G	G	C	30%
浜名	E	G	D	B	80%
吉本	F	G	F	B	30%
大野	F	G	G	D	80%
出口	F	G	D	B	80%
荒金	G	G	G	C	30%

ペナント編

SEIBU LIONS

西武ライオンズ

12球団No.1の鉄腕投手！

TEAM DATA

設　　立：1949年
通算成績：3416勝3028敗308分け
優勝回数：18回(日本一11回)

HOME GROUND

西武ドーム



人工芝
両翼………100.0m
センター…122.0m
フェンス……3.7m

一軍コーチングスタッフ

監督	東尾修
ヘッド兼打撃コーチ	佐々木恭介
作戦兼守備走塁コーチ	伊原春樹
投手コーチ	加藤初
投手コーチ	杉本正
バッテリーコーチ	大石友好
守備走塁コーチ	苫篠誠治
トレーニングコーチ	宮本英治
トレーニングコーチ	岡本光

西武の二軍監督は、74年ドラフト3位で入団した鈴木葉留彦。コーチ陣は、投手コーチに松沼雅之、打撃コーチに西岡良洋など6人。ほかにチームスタッフが4人いる。

今季は下位に低迷していた時期もあったが、前半戦は3位で、首位の大阪近鉄をしっかり射程圏に入れて折り返したライオンズ。史上4位のスピードで1000本安打を放った松井、世界の王貞治と同じ64試合目で30号を放ち、両リーグ30号一番乗り(西武では91年の秋山以来7度目の快挙)を果たしたカブレラ、勝負強い打撃を見せるマクレーンの3人で100本を超えるホームランを放ち、昨季までのように貧打で負けることはほとんどなくなった。一方の投手陣は投手王国の強さを見せつけ、松坂と西口はハーラーダービーを争い、許が防御率と勝率の2部門で首位。しかも最多奪三振はほぼ松坂が手中に収めているなど、1球団で先発投手が得られるタイトルを独占しそうな勢いだ。また、松坂の投球回数はすでに200回を超え、12球団No.1の鉄腕投手といえる活躍を見せている。打ちまくる大阪近鉄と強打の福岡ダイエーの勢いを先発3本柱が抑え込み、強力な中軸を中心とした打撃陣がこれを援護すれば、昨季惜しいところで逃した栄冠を奪還できるのである。



豪打の福岡ダイエーをカモにして、福岡ダイエーからの4勝を含むチームNo.1の11勝をあげ、前半戦を折り返したエース西口

チームの特徴

投手陣

球速が最大の長所で、MAX156km/hの松坂を筆頭に、150km/h以上の速球を投げる投手は二軍を含めると4人。最低でも水尾の142km/hという速球派が揃った布陣となっている。欠点はほとんどなく、豊田が抑えに回って、先発陣の駒が1枚足らなくなったことくらいである。

長所　球速の速さ
短所　先発の駒不足

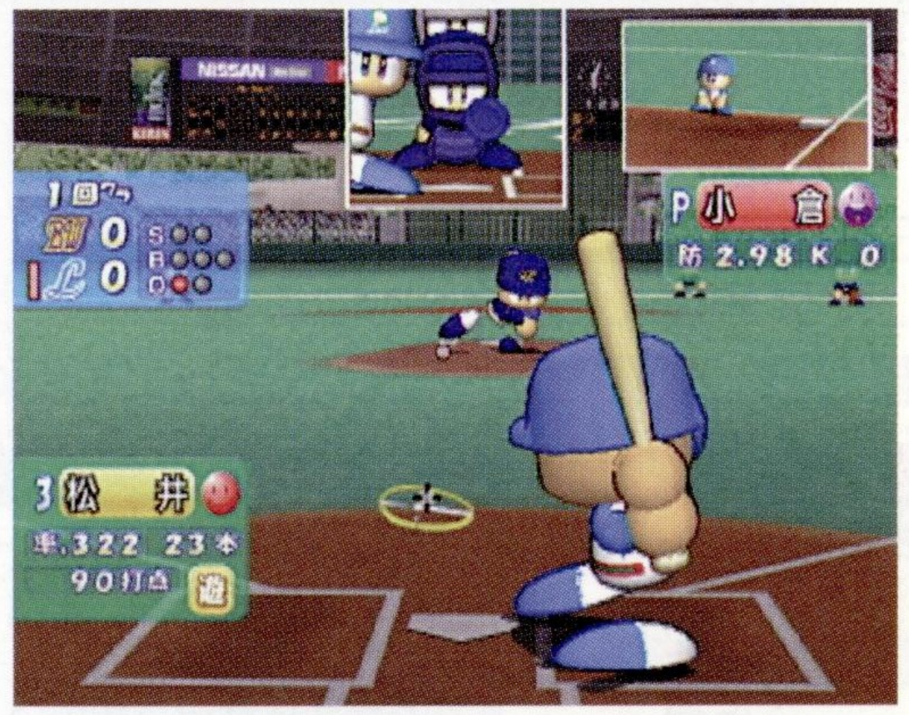


9月11日に15勝目をマークし、ハーラーダービーのトップを走る鉄腕松坂

野手陣

打撃陣は、カブレラとマクレーンの両外国人の加入でパワー不足が解消された。最大の長所は、走力の平均値が12球団No.2を誇ることである。欠点はミートカーソルが小さいことで、松井のB(6)、カブレラと和田のD(4)以外にD(4)以上の選手はいない。

長所　走力の平均値の高さ
短所　ミートカーソルの小ささ

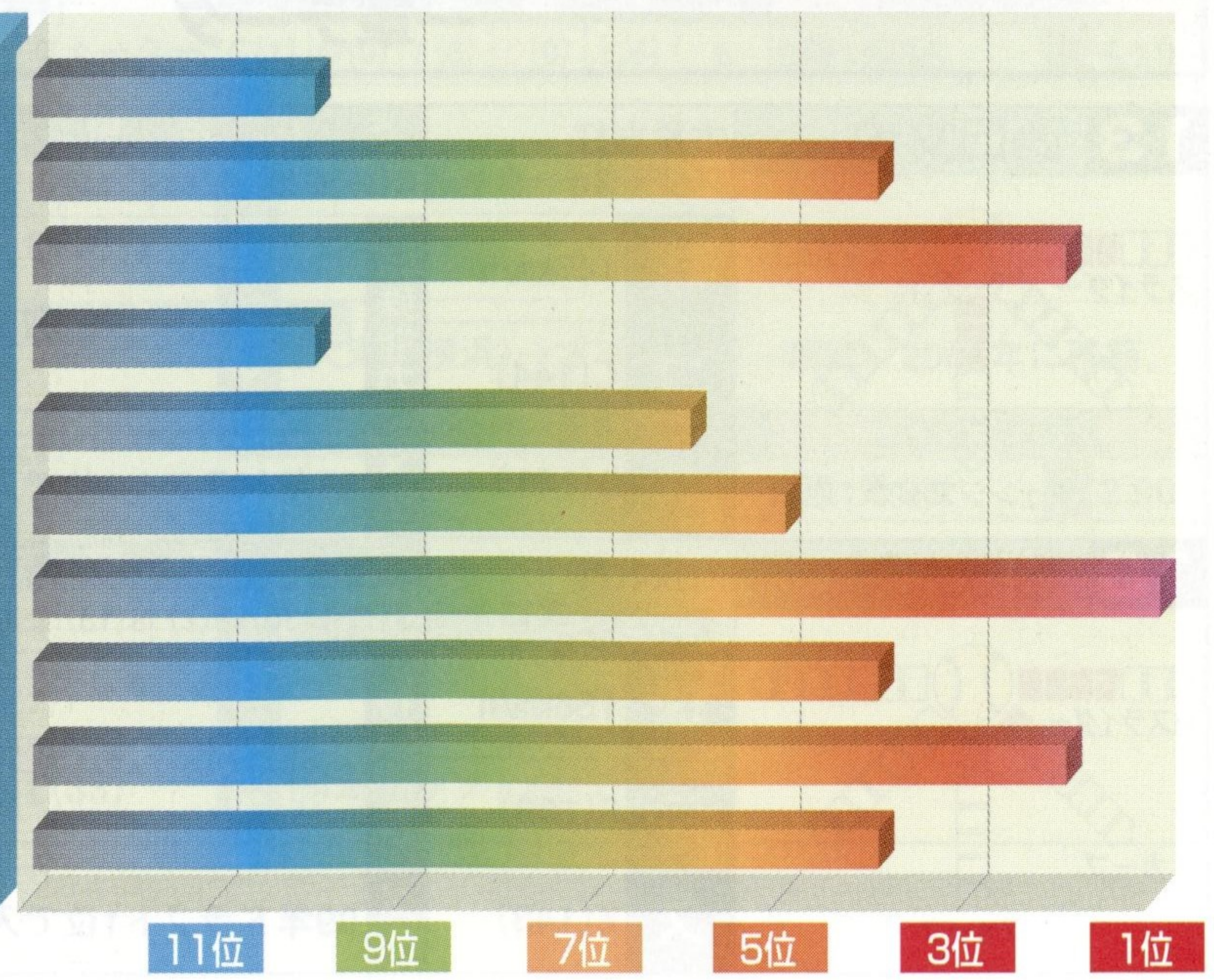


対オリックス戦で史上205人目の通算1000本安打を決めた松井(818試合目での達成は史上4位)

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	2.82
パワー	90.18
走力	8.86
肩力	8.05
守備力	8.05
弾道	2.45
球速	147.00
コントロール	141.72
スタミナ	73.61
総変化量	94



第3章 西武ライオンズ

投手陣 4人の「回復○」

先発陣

快速球で空振り三振を狙っていける速球自慢が揃うライオンズ。先発投手陣の軸は、スタミナBの西口、松坂、石井の3本柱で、これにスタミナがD以上の許、帆足、潮崎、水尾を合わせた7枚でローテーションを回す。誰を先発させるかで困ることはないが、柱となる投手以外はスタミナが低いので、危なくなったら早めの継投策でしのいでいく。これが西武先発投手陣の起用法である。

中継ぎ・抑え陣

西武の中継ぎ・抑え陣には4人の「回復○」を持つ好投手が控えている。土肥、橋本、デニー、森である。この4投手は毎試合登板させることも可能なので、先発が崩れても安心できる陣容だ。抑えには豊田が控えていて、中継ぎ・抑え陣の戦力は万全といえる。また、二軍にもナックルボーラーの青木(勇)や快速球を武器に持つ大沼などがいるので、積極的に一軍に上げて起用していこう。

ローテーション	勝利の方程式
西口	先発
松坂	森
石井	豊田
許	
帆足	

ローテーションは3本柱と許、帆足で、水尾と潮崎も調子で起用。方程式は森から豊田へのリレーが基本で、デニーを挟んでもOKだ。

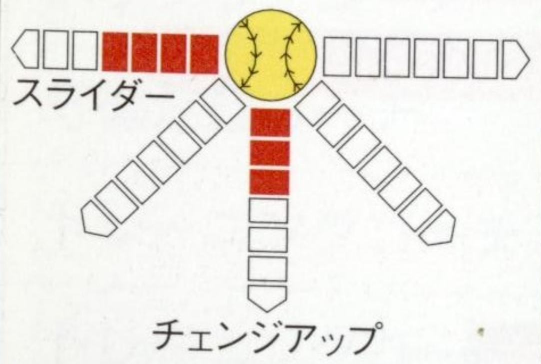


対オリックス15回戦。パリーグ史上2位の5時間28分の死闘に9回から登板し、初勝利をあげた青木(勇)

一軍データ

13 西口文也

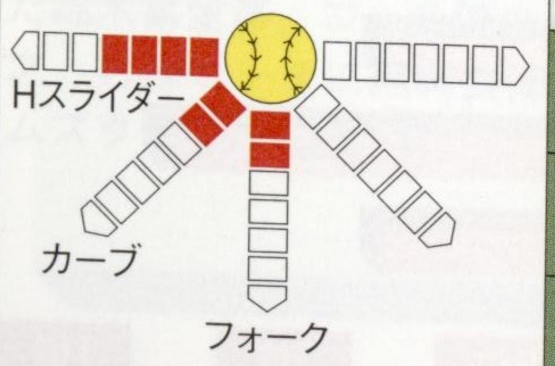
右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	11勝5敗0S	防 3.77



球	147km/h	特殊能力	ピンチ○ 対左打者○
コ	C(144)		
ス	B(131)	メモ	95年ドラフト3位で入団。

18 松坂大輔

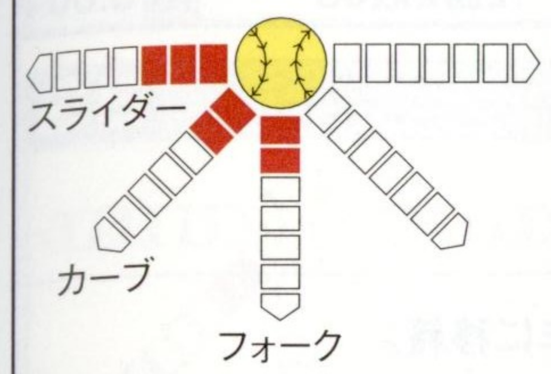
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(30)	E(7)	B(13)	D(8)	8	14勝7敗1S	防 3.97



球	156km/h	特殊能力	尻上がり ムラッ気 チャンス○ 人気
コ	F(108)		
ス	B(143)	メモ	99年ドラフト1位で入団。

14 石井貴

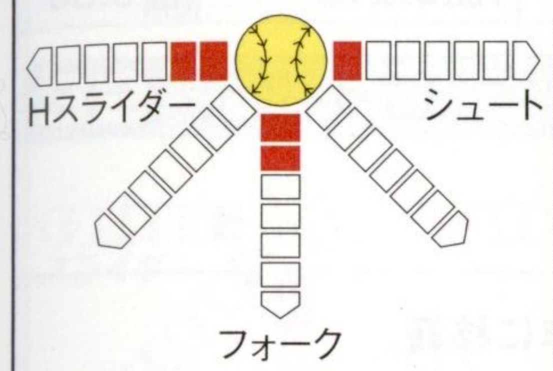
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	7	10勝7敗0S	防 4.31



球	152km/h	特殊能力	
コ	B(166)		
ス	B(111)	メモ	94年ドラフト1位で入団。

17 許銘傑

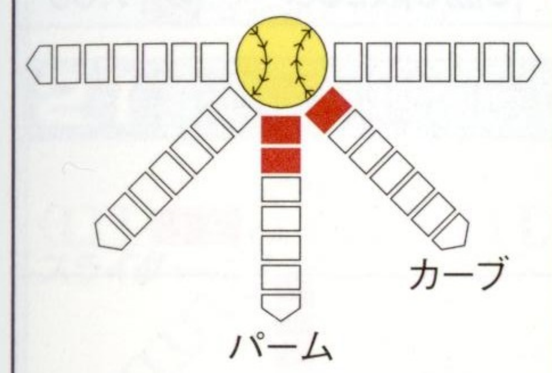
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	9	6勝7敗0S	防 4.57



球	148km/h	特殊能力	ムラッ気
コ	D(121)		
ス	C(92)	メモ	2000年に台湾の台中金剛より移籍。

48 帆足和幸

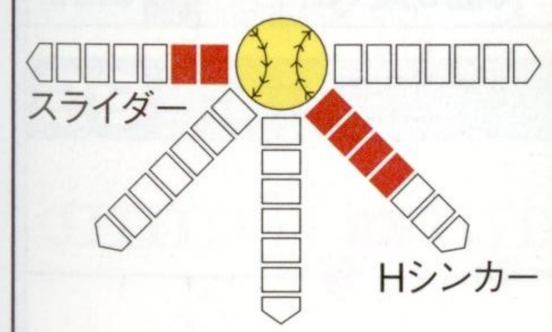
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	7	—	防 —



球	145km/h	特殊能力	
コ	D(120)		
ス	C(100)	メモ	2001年ドラフト3位で入団。

16 潮崎哲也

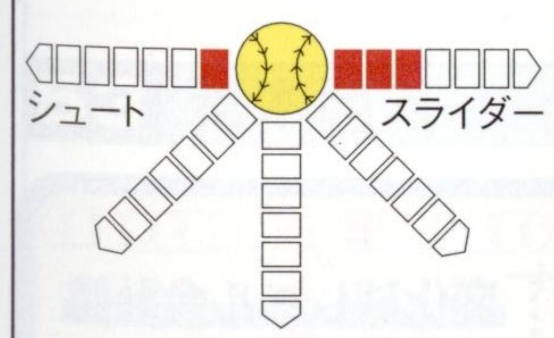
右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	6	3勝6敗0S	防 2.85



球	144km/h	特殊能力	
コ	A(189)		
ス	D(71)	メモ	90年ドラフト1位で入団。

43 水尾嘉孝

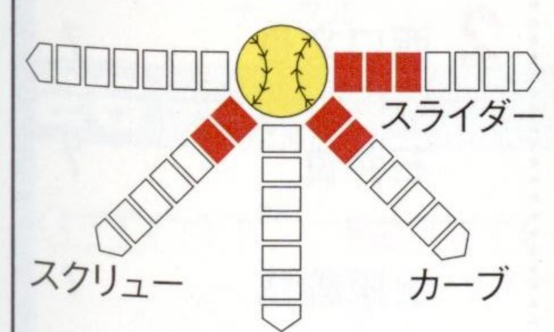
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(6)	6	0勝1敗0S	防 5.19



球	142km/h	特殊能力	
コ	C(151)		
ス	D(80)	メモ	(大洋→横浜)→オリックス→西武。2001年に移籍。

35 土肥義弘

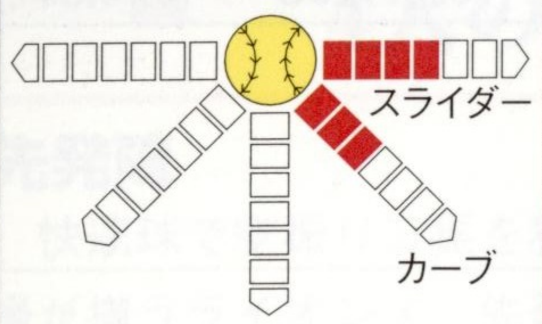
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	3勝1敗0S	防 2.90



球	144km/h	特殊能力	対左打者○ 回復○
コ	B(159)		
ス	E(33)	メモ	98年ドラフト4位で入団。

34 橋本武広

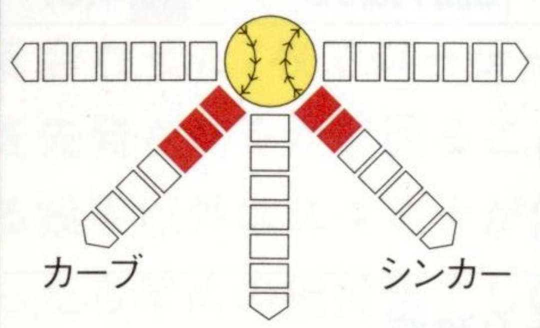
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	2勝2敗0S	3.00



球	144km/h
コ	C(136)
ス	F(29)
特殊能力	回復○　ケガしにくい
メモ	福岡ダイエー→西武。94年に移籍。

36 デニー

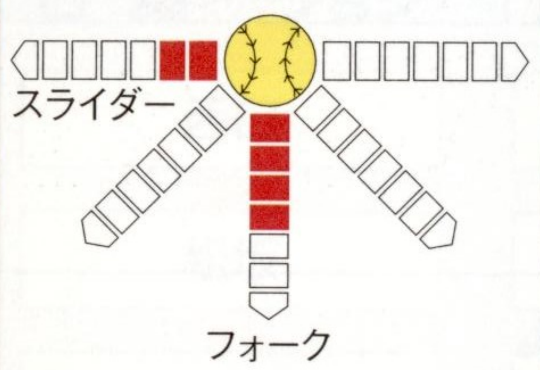
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	サイドスロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	1勝3敗1S	3.38



球	145km/h
コ	B(169)
ス	E(36)
特殊能力	回復○
メモ	(大洋→横浜)→西武。97年に移籍。

19 森慎二

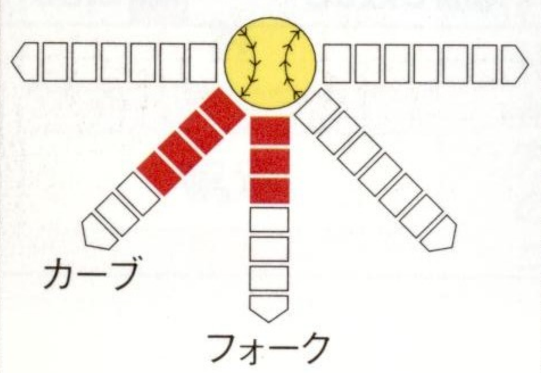
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(6)	8	5勝6敗23S	1.83



球	153km/h
コ	B(174)
ス	E(40)
特殊能力	回復○　速球中心
メモ	97年ドラフト2位で入団。

20 豊田清

投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	5勝9敗1S	3.80



球	148km/h
コ	B(170)
ス	E(60)
特殊能力	ピンチ○
メモ	93年ドラフト3位で入団。

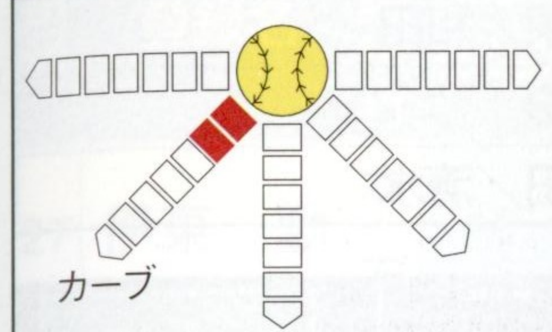
各能力ベスト5

	球速		コントロール		スタミナ		変化球レベル合計値	
1	松坂大輔	156km/h	潮崎哲也	189	松坂大輔	143	松坂大輔	8
2	森慎二	153km/h	森慎二	174	西口文也	131	西口文也	7
3	石井貴	152km/h	豊田清	170	石井貴	111	石井貴	7
4	大沼幸二	151km/h	デニー	169	帆足和幸	100	土肥義弘	7
5	許銘傑 他2名	148km/h	石井貴	166	許銘傑	92	橋本武広 他1名	7

二軍データ

25 大沼幸二

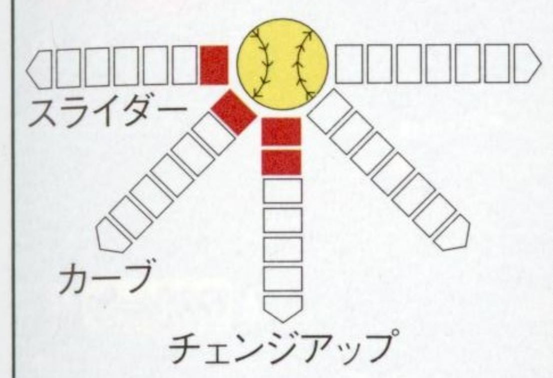
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(7)	7	―	―



球	151km/h
コ	D(130)
ス	C(85)
特殊能力	
メモ	2001年ドラフト1位で入団。

32 デルトロ

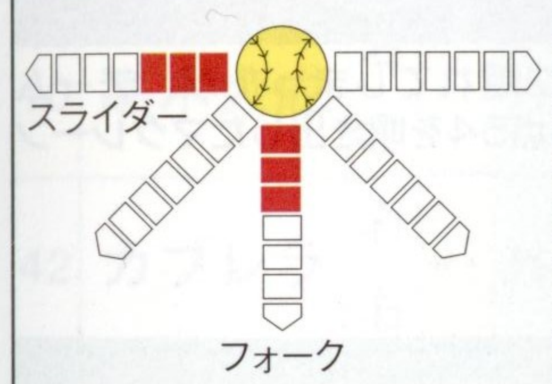
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	6	―	―



球	147km/h
コ	D(130)
ス	D(80)
特殊能力	
メモ	2001年に米大リーグのジャイアンツより移籍。

21 西崎幸広

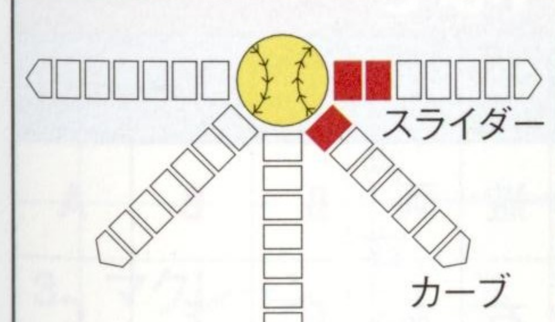
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	6勝1敗0S	3.81



球	145km/h
コ	G(98)
ス	D(80)
特殊能力	
メモ	日本ハム→西武。98年に移籍。

29 三井浩二

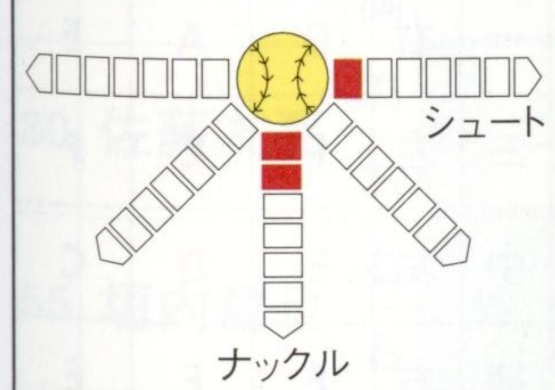
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	7	―	―



球	148km/h
コ	C(140)
ス	D(75)
特殊能力	
メモ	2001年ドラフト2位で入団。

53 青木勇人

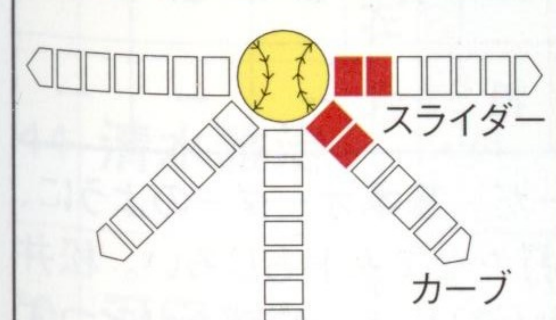
投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打	サイドスロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	0勝2敗1S	2.60



球	143km/h
コ	B(161)
ス	E(50)
特殊能力	
メモ	2000年ドラフト6位で入団。

26 星野智樹

投打	フォーム	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打	スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	0勝0敗0S	7.94

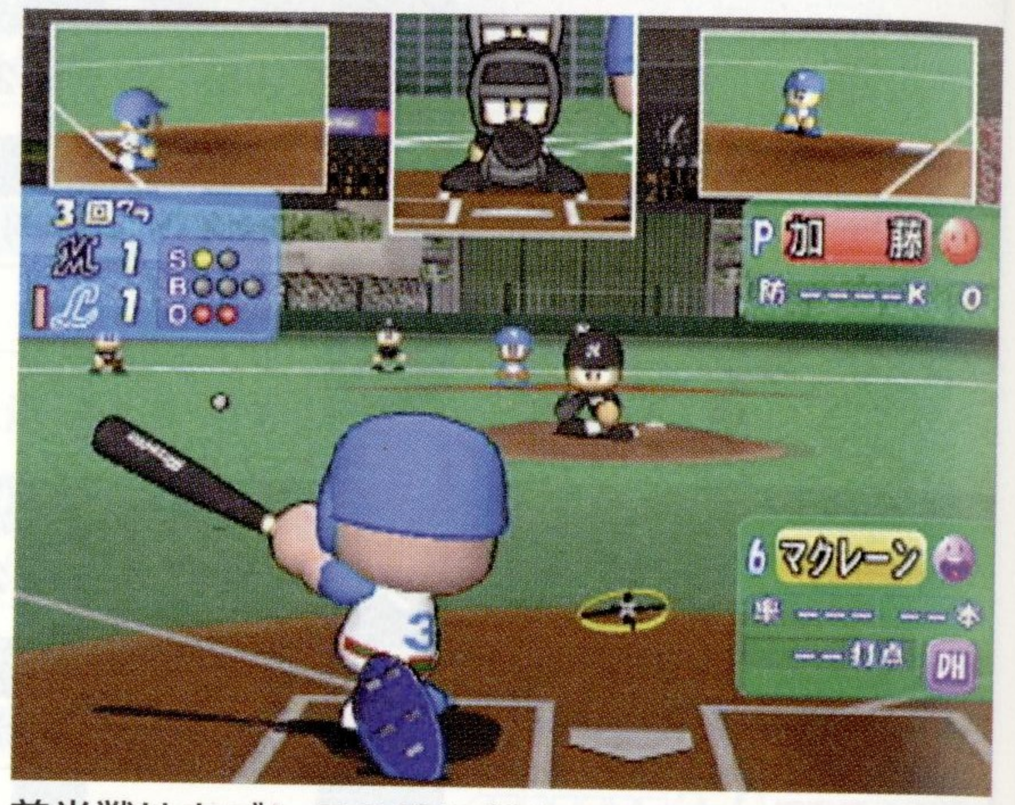


球	144km/h
コ	G(85)
ス	F(29)
特殊能力	ムラッ気
メモ	99年ドラフト3位で入団。

野手陣 控え選手を積極的に起用しよう

カブレラとマクレーンの加入によって、生まれ変わった西武打線。松井を含めて長距離砲が3人になり、鈴木(健)と高木(大)が脇を固める打線は強力だ。垣内を控えにしても打線の迫力が落ちず、控え選手の層が厚くなっている。もちろん一発攻勢も仕かけられて、自慢の足を使った攻撃も可能である。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打は「逆境○」を持ちパワーB(125)の垣内が一番手で、パワーの高い伊東が二番手、「チャンス○」を持ちミートカーソルの大きな和田が続く。代走としては走力B(12)の清水が一番手で、C(10)の和田が二番手。守備要員は、内野手が伊東と上田で、外野手は走力の高い清水となる。

代打	垣内／伊東／和田
代走	清水／和田
守備要員	伊東／上田／清水



前半戦はカブレラの陰に隠れてしまったが、チームNo.2の本塁打24本、打点54を叩き出したマクレーン

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	松井	遊	両	B	B	A
2	小関	右	左	E	E	C
3	高木(大)	左	左	F	B	D
4	カブレラ	一	右	D	A	E
5	鈴木(健)	三	左	E	C	F
6	マクレーン	DH	右	E	A	E
7	河田	中	左	E	D	C
8	中嶋(聡)	捕	右	F	E	E
9	佐藤(友)	二	右	E	E	C

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	松井	遊	両	B	B	A
2	小関	右	左	E	E	C
3	高木(大)	左	左	F	B	D
4	カブレラ	一	右	D	A	E
5	鈴木(健)	三	左	E	C	F
6	河田	中	左	E	D	C
7	中嶋(聡)	捕	右	F	E	E
8	佐藤(友)	二	右	E	E	C
9	P	投	—	—	—	—

4番のカブレラ以外はいろいろな打順を考えられるのが、ライオンズのオーダーだ。基本オーダーのように、松井を1番で起用してもいいし、パワーが高いので3番に据え、クリーンアップを打たせてもおもしろい。松井を3番にするときは、1番を佐藤(友)にして小関を2番、高木(大)を5番にし、鈴木(健)以下の打順をひとつずつ下げていこう。また、マクレーンが6番になっているが、パワーA(140)なので5番に上げてもいいだろう。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
27	伊東 勤	右・右	捕	F 2	D 92	E 7	D 8	C 10	11	2	キャッチャー◎ ブロック○
22	中嶋 聡	右・右	捕	F 2	E 73	E 7	B 13	E 7	10	2	チャンス○ 慎重打法
5	和田一浩	右・右	捕 一 外	D 4	E 66	C 10	D 8	E 7	7	2	チャンス○ サブポジ○
8	鈴木 健	右・左	一 三	E 3	C 95	F 5	E 7	E 6	7	3	初球○ 体当り 途中交代
60	村上嵩幸	右・右	一 三 外	E 3	D 85	E 6	E 7	E 7	7	3	
10	髙木大成	右・左	一 外	F 2	B 112	D 9	C 10	D 9	7	3	逆境○
42	カブレラ	右・右	一 外	D 4	A 186	E 6	E 6	E 6	8	4	パワーヒッター 広角打法 逆境○ 威圧感 強振多用 積極打法
33	玉野宏昌	右・右	二 三	F 2	D 80	D 8	E 6	E 7	7	3	
57	上田浩明	右・両	三 二 遊	G 1	F 50	D 9	D 8	B 13	12	2	サブポジ○ 守備要員 代走要員
3	マクレーン	右・右	三	E 3	A 140	E 7	E 7	E 6	5	3	
7	松井稼頭央	右・両	遊	B 6	B 139	A 15	A 14	B 12	5	3	アベレージヒッター 固め打ち 対左投手○ 粘り男 盗塁○ 安定感 人気
30	佐藤友亮	右・右	外 二	E 3	E 70	C 10	E 6	D 8	6	2	
55	垣内哲也	右・右	外	F 2	B 125	D 9	D 8	E 6	8	4	逆境○ 慎重打法
31	小関竜也	左・左	外	E 3	E 69	C 11	D 9	B 12	14	2	対左投手○ バント○ 守備要員
44	清水雅治	右・右	外	E 3	F 61	B 12	D 9	D 8	8	2	走塁○ ヘッドスライディング 守備要員 代走要員
0	河田雄祐	右・左	外	E 3	D 90	C 10	E 6	E 7	7	2	代打男 守備要員 代走要員

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
15	平尾博司	右・右	二 遊	E 3	E 78	D 8	E 7	D 8	7	2	ヘッドスライディング
9	赤田将吾	右・右	二 三 外	F 2	E 70	D 9	E 7	E 6	6	2	
61	古屋　剛	右・右	三 二	F 2	E 66	D 8	E 6	D 8	9	2	慎重打法
63	ポール	左・左	外	E 3	C 105	E 7	E 7	F 5	7	2	
12	柴田博之	左・左	外	E 3	F 62	C 11	D 9	E 7	8	2	
37	大友　進	右・左	外	E 3	E 70	C 11	D 9	B 12	9	2	対左投手○ 慎重打法

各能力ベスト10

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
1 松井稼頭央 6	1 カブレラ 186	1 松井稼頭央 15	1 松井稼頭央 14	1 上田浩明 13
2 和田一浩 4	2 マクレーン 140	2 清水雅治 12	2 中嶋聡 13	2 松井稼頭央 12
カブレラ 4	3 松井稼頭央 139	3 小関竜也 11	3 高木大成 10	小関竜也 12
4 鈴木健 3	4 垣内哲也 125	柴田博之 11	4 小関竜也 9	大友進 12
村上嵩幸 3	5 高木大成 112	大友進 11	清水雅治 9	5 伊東勤 10
マクレーン 3	6 ポール 105	6 和田一浩 10	柴田博之 9	6 高木大成 9
佐藤友亮 3	7 鈴木健 95	佐藤友亮 10	大友進 9	7 佐藤友亮 8
小関竜也 3	8 伊東勤 92	河田雄祐 10	8 伊東勤 8	清水雅治 8
清水雅治 3	9 河田雄祐 90	9 高木大成 9	和田一浩 8	平尾博司 8
河田雄祐 他4名 3	10 村上嵩幸 85	上田浩明 他2名 9	上田浩明 他1名 8	古屋剛 8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	伊東　勤	.212	19	5	82年ドラフト1位で入団。
一軍	中嶋　聡	.236	26	2	(阪急→オリックス)→西武。98年に移籍。
一軍	和田一浩	.306	24	1	97年ドラフト4位で入団。
一軍	鈴木　健	.249	52	6	88年ドラフト1位で入団。
一軍	村上嵩幸	—	—	—	大阪近鉄→西武。2001年に移籍。
一軍	高木大成	.234	44	9	96年ドラフト1位で入団。
一軍	カブレラ	—	—	—	2001年に米大リーグのダイヤモンドバックスより移籍。
一軍	玉野宏昌	.209	13	2	97年ドラフト1位で入団。
一軍	上田浩明	.133	0	0	88年ドラフト2位で入団。
一軍	マクレーン	—	—	—	2001年に米3Aのコロラドスプリングスより移籍。
一軍	松井稼頭央	.322	90	23	94年ドラフト3位で入団。
一軍	佐藤友亮	—	—	—	2001年ドラフト4位で入団。
一軍	垣内哲也	.233	51	13	89年ドラフト3位で入団。
一軍	小関竜也	.262	32	1	95年ドラフト2位で入団。
一軍	清水雅治	.255	9	0	中日→西武。96年に移籍。
一軍	河田雄祐	.268	6	1	広島→西武。96年に移籍。
二軍	平尾博司	.238	12	2	阪神→西武。2001年シーズン途中に移籍。
二軍	赤田将吾	.154	3	1	99年ドラフト2位で入団。
二軍	古屋　剛	.176	1	0	97年ドラフト7位で入団。
二軍	ポール	.242	18	4	99年シーズン途中に台湾の声宝より移籍。
二軍	柴田博之	—	—	—	99年ドラフト4位で入団。
二軍	大友　進	.244	19	2	96年ドラフト2位で入団。

COM采配

チーム方針

西武のチーム方針の初期設定は右の通り。あまり小細工は仕かけないが、積極的な用兵で戦っていく設定になっている。このままの設定でもいいが、少ない得点でも勝てるチームなので、両外国人以外には送りバントやスクイズも実行させるように、送りバントとスクイズは「普通」と「少ない」から「多い」に変更しておくのがいいだろう。また、ヒットエンドランを「多い」にしてもおもしろい。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	多い
守備固め	多い
盗塁	多い
送りバント	普通
スクイズ	少ない
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	**3**	4	**5**	6	**7**	**8**	**9**
10	11	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**
20	**21**	**22**	23	24	**25**	**26**	**27**	28	**29**
30	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	38	39
40	41	**42**	**43**	**44**	45	46	47	**48**	49
50	51	52	**53**	54	**55**	56	**57**	58	59
60	**61**	62	**63**	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00…ゲーム中に使用
00…永久欠番
00…未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。1番は2000年ドラフト1位で和製大砲と呼ばれる高山、2番は今季9年目の黒田、4番は今季7年目の高木(浩)、6番は今季6年目の原井、11番は98年ドラフト1位の安藤が背負っている。

西武ライオンズの1ゲーム記録 2000年

●最多安打　18本　9月12日　対日本ハム
16ー1で勝利。松井と和田が3安打の猛打賞。連敗を8で止めた。

●最多本塁打　3本　4月6日　対千葉ロッテ
7ー5で勝利。1回にジェファーソンが1号、2回に玉野がプロ1号、6回に鈴木(健)が1号を放った。

●最多得点　16点　9月12日　対日本ハム
16ー1で勝利。松井が19号、20号の2本のホームランを含む3安打5打点と活躍。鈴木(健)が4打点、中嶋(聡)が3打点をあげた。

●最多失点　17点　6月3日　対日本ハム
3ー17で敗戦。先発の松坂が3回2/3で6失点KO。続く佐藤(秀)も9点を取られ、エラーもあって17失点と大敗。

●最多併殺打　5回　5月20日　対オリックス
1ー2で敗戦。1回と4回にフェルナンデスが遊ゴロ、二ゴロ併殺。2回と7回に鈴木(健)が遊ゴロ、二ゴロ併殺。5回にジェファーソンが二ゴロ併殺。

投手起用法

まずは、スタミナが高い潮崎と水尾が中継ぎ枠にいるが、先発・中継ぎ枠に移動して、「調子次第」か「勝利投手」を設定。次に、抑え枠のデニーは中継ぎ枠に移動して「接戦リード」、豊田を「セーブ(終)」に変更しよう。抑え投手を2枚にするなら、森を移動して「セーブ狙い」にするのがいいだろう。



今季から抑えに回り前半戦は29試合に登板、4勝0敗18Sを記録した豊田

野手起用法

西武の基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は誰も設定されていないが、12球団No.1のパワーA(186)を誇るカブレラをはずしたり、ほかの打順を打たせることは考えられないので、カブレラは4番に固定しておこう。野手起用法では、代打要員が設定されていないが、最低でもパワーが高い垣内と「チャンス○」を持つ和田は設定しておきたい。また走力C(10)の和田を代走要員として、守備力が高い伊東を守備要員として設定しておこう。



オールスターで阪神の井川からあわや場外の大ホームランを放ったカブレラ

初期設定

起用	選手名	設定
先発	松坂	完投
	西口	完投
	石井	完投
	許	調子次第
先発・中継ぎ	帆足	調子次第
中継ぎ	潮崎	おまかせ
	土肥	ワンポイント
	橋本	接戦リード
	水尾	接戦リード
	森	おまかせ
抑え	デニー	おまかせ
	豊田	セーブ狙い

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	松井	遊		
2	小関	右		守備
3	髙木(大)	左	一	
4	カブレラ	一	外	
5	鈴木(健)	三	一	途中
6	マクレーン	DH	三	
7	河田	中		代走 守備
8	中嶋(聡)	捕		
9	佐藤(友)	二	外	
控	伊東	捕		
控	和田	捕	一 外	
控	村上	一	三 外	
控	玉野	二	三	
控	上田	三	二 遊	代走 守備
控	垣内	外		
控	清水	外		代走 守備

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

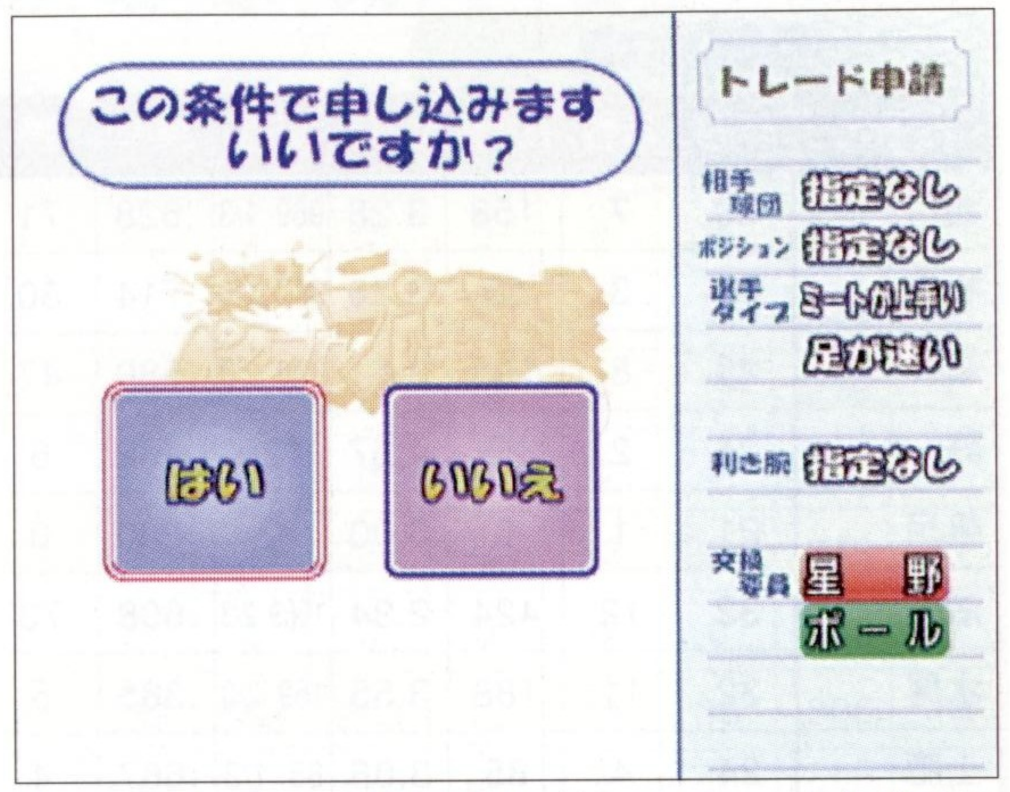
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	千葉ロッテ	西	5月11日	移動日		6月28日	移動日		8月15日	福岡ダイエー	福
3月25日	千葉ロッテ	西	5月12日	福岡ダイエー	福	6月29日	移動日		8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	福岡ダイエー	福	6月30日	日本ハム	西	8月17日	千葉ロッテ	西
3月27日	オリックス	戸	5月14日	移動日		7月1日	日本ハム	西	8月18日	千葉ロッテ	西
3月28日	オリックス	戸	5月15日	千葉ロッテ	井	7月2日	福岡ダイエー	西	8月19日	千葉ロッテ	西
3月29日	移動日		5月16日	千葉ロッテ	金	7月3日	福岡ダイエー	西	8月20日	日本ハム	西
3月30日	大阪近鉄	西	5月17日	移動日		7月4日	移動日		8月21日	日本ハム	西
3月31日	大阪近鉄	西	5月18日	日本ハム	前	7月5日	移動日		8月22日	日本ハム	西
4月1日	大阪近鉄	西	5月19日	日本ハム	野	7月6日	オリックス	戸	8月23日	移動日	
4月2日	福岡ダイエー	西	5月20日	日本ハム	野	7月7日	オリックス	戸	8月24日	福岡ダイエー	福
4月3日	福岡ダイエー	西	5月21日	大阪近鉄	大	7月8日	オリックス	戸	8月25日	福岡ダイエー	福
4月4日	福岡ダイエー	西	5月22日	大阪近鉄	大	7月9日	大阪近鉄	西	8月26日	福岡ダイエー	福
4月5日	移動日		5月23日	移動日		7月10日	大阪近鉄	西	8月27日	オリックス	戸
4月6日	日本ハム	ド	5月24日	移動日		7月11日	移動日		8月28日	オリックス	戸
4月7日	日本ハム	ド	5月25日	福岡ダイエー	西	7月12日	移動日		8月29日	オリックス	戸
4月8日	日本ハム	ド	5月26日	福岡ダイエー	西	7月13日	千葉ロッテ	札	8月30日	移動日	
4月9日	オリックス	西	5月27日	福岡ダイエー	西	7月14日	千葉ロッテ	札	8月31日	千葉ロッテ	マ
4月10日	オリックス	西	5月28日	移動日		7月15日	千葉ロッテ	札	9月1日	千葉ロッテ	マ
4月11日	オリックス	西	5月29日	オリックス	盛	7月16日	日本ハム	ド	9月2日	千葉ロッテ	マ
4月12日	移動日		5月30日	オリックス	仙	7月17日	日本ハム	ド	9月3日	大阪近鉄	西
4月13日	千葉ロッテ	マ	5月31日	移動日		7月18日	日本ハム	ド	9月4日	大阪近鉄	西
4月14日	千葉ロッテ	マ	6月1日	移動日		7月19日	移動日		9月5日	大阪近鉄	西
4月15日	千葉ロッテ	マ	6月2日	福岡ダイエー	福	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	日本ハム	西	6月3日	福岡ダイエー	福	7月21日	移動日		9月7日	オリックス	西
4月17日	日本ハム	西	6月4日	移動日		7月22日	移動日		9月8日	オリックス	西
4月18日	移動日		6月5日	大阪近鉄	大	7月23日	移動日		9月9日	オリックス	西
4月19日	移動日		6月6日	大阪近鉄	大	7月24日	移動日		9月10日	日本ハム	ド
4月20日	福岡ダイエー	福	6月7日	大阪近鉄	大	7月25日	移動日		9月11日	日本ハム	ド
4月21日	福岡ダイエー	福	6月8日	移動日		7月26日	移動日		9月12日	日本ハム	ド
4月22日	福岡ダイエー	福	6月9日	千葉ロッテ	西	7月27日	日本ハム	西	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	千葉ロッテ	西	7月28日	日本ハム	西	9月14日	福岡ダイエー	西
4月24日	移動日		6月11日	オリックス	西	7月29日	日本ハム	西	9月15日	福岡ダイエー	西
4月25日	大阪近鉄	大	6月12日	オリックス	西	7月30日	福岡ダイエー	西	9月16日	福岡ダイエー	西
4月26日	大阪近鉄	大	6月13日	移動日		7月31日	福岡ダイエー	西	9月17日	大阪近鉄	大
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	福岡ダイエー	西	9月18日	大阪近鉄	大
4月28日	千葉ロッテ	西	6月15日	移動日		8月2日	移動日		9月19日	大阪近鉄	大
4月29日	千葉ロッテ	西	6月16日	日本ハム	島	8月3日	千葉ロッテ	マ	9月20日	移動日	
4月30日	千葉ロッテ	西	6月17日	日本ハム	い	8月4日	千葉ロッテ	マ	9月21日	移動日	
5月1日	オリックス	西	6月18日	大阪近鉄	西	8月5日	千葉ロッテ	マ	9月22日	移動日	
5月2日	オリックス	西	6月19日	大阪近鉄	西	8月6日	オリックス	西	9月23日	千葉ロッテ	西
5月3日	オリックス	西	6月20日	大阪近鉄	西	8月7日	オリックス	西	9月24日	大阪近鉄	大
5月4日	日本ハム	ド	6月21日	移動日		8月8日	オリックス	西	9月25日	移動日	
5月5日	日本ハム	ド	6月22日	オリックス	ナ	8月9日	移動日		9月26日	福岡ダイエー	福
5月6日	日本ハム	ド	6月23日	オリックス	ナ	8月10日	大阪近鉄	大	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	オリックス	ナ	8月11日	大阪近鉄	大	9月28日	移動日	
5月8日	大阪近鉄	西	6月25日	千葉ロッテ	マ	8月12日	大阪近鉄	大	9月29日	オリックス	戸
5月9日	大阪近鉄	西	6月26日	千葉ロッテ	マ	8月13日	福岡ダイエー	北	9月30日	日本ハム	西
5月10日	大阪近鉄	西	6月27日	千葉ロッテ	マ	8月14日	福岡ダイエー	福			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

西武の欠点はミートカーソルの小ささで、戦力補強では、確実性の高い選手を獲得するのがいい。「ミートが上手い」を中心に「パワーがある」か「足が速い」の条件を加えてトレードを仕かけていこう。ミートカーソルが大きな選手を獲得できたら、代打の切り札として起用しよう。ほかでは、先発要員をもうひとり増やしたいところだが、3本柱がしっかりしているので、こちらは余裕があったら獲得を狙っていけば大丈夫だ。トレード用の交換要員は基本的には二軍選手だが、外国人枠を守るなら、カブレラかマクレーンとしか入れ替えられない(ゲーム中は無視すれば起用できる)ポールを放出してもいいだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、野手ではミートカーソルの大きな打撃力の高い選手を狙い、投手は先発完投型の投手を狙っていくのが、西武の戦力補強の指針である。



現実と同じように外国人枠を考えてペナントを進める場合は、ポールを放出して、ミートカーソルの大きな選手を獲得しよう

能力アップとコーチ

西武のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では潮崎と豊田が適任者となるが、ともに大切な戦力なので、OBの稲尾か平松に頼るのがベスト。打撃コーチは、松井とカブレラが適任者だが、ふたりとも引退させるわけにはいかないので、こちらもOBの掛布か衣笠を招へいすることがベストとなる。守備走塁コーチは、伊東、中嶋(聡)、上田が適任者となるが、伊原コーチが走塁指導Bなので、影響力が落ちていたり、守備力を鍛えたいなら交代させてもいいだろう。ファームの練習指示では、1年目は走力アップを中心に、それ以降は打撃コーチを強化して打撃力アップを図っていくのがオススメだ。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 佐々木	D	G	G	G	70%
投手コーチ 加藤	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 伊原	G	G	B	E	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



打撃コーチを掛布か衣笠に代えて、キャンプとファームで打撃力を鍛えていけば、トレードに頼らずに代打の切り札を育成できる

通算成績とコーチ転身データ

西武の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は潮崎と西口の100勝、野手は松井と鈴木(健)の1000本安打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
西口	28	7	158	3.28	969 1/3	.628	71	42	6	158	13	43	819	356	391	353
松坂	20	3	53	3.26	347 2/3	.714	30	12	1	52	4	12	295	194	140	126
石井	29	8	195	3.61	730 2/3	.580	47	34	13	195	4	8	464	244	319	293
許	24	2	28	4.57	126	.462	6	7	0	28	1	1	66	69	77	64
帆足	21	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
潮崎	32	12	424	2.94	1069 2/3	.608	73	47	55	424	2	9	836	357	388	350
水尾	32	11	188	3.55	159 2/3	.385	5	8	2	184	0	1	124	74	71	63
土肥	24	4	85	3.06	85 1/3	.667	4	2	0	85	0	0	58	38	32	29
橋本	36	12	463	3.43	424 2/3	.367	11	19	20	458	0	0	330	200	187	162
デニー	33	15	234	3.87	288 2/3	.485	16	17	22	230	0	0	276	108	133	124
森	26	5	189	3.54	360 2/3	.500	24	24	37	189	0	1	400	151	155	142
豊田	30	9	98	3.45	545	.567	34	26	1	98	6	14	390	141	223	209
大沼	21	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
デルトロ	28	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
西崎	36	15	322	3.25	1973	.560	126	99	22	322	22	117	1547	827	774	712
三井	27	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青木(勇)	23	2	17	2.60	34 2/3	.000	0	2	1	17	0	0	5	12	10	10
星野	23	3	25	3.96	52 1/3	.250	1	3	0	25	0	0	38	32	24	23

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
西口	G	D	G	D	80%
松坂	G	E	G	C	30%
石井	G	E	G	C	80%
許	G	E	G	D	50%
帆足	G	F	G	D	30%
潮崎	G	C	G	D	80%
水尾	G	D	G	E	80%
土肥	G	D	G	D	60%
橋本	G	D	G	E	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
デニー	G	D	G	D	80%
森	G	D	G	D	80%
豊田	G	C	G	D	80%
大沼	G	F	G	D	30%
デルトロ	G	E	G	D	50%
西崎	G	E	G	E	80%
三井	G	E	G	D	80%
青木(勇)	G	E	G	D	30%
星野	G	F	G	D	30%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
伊東	38	20	2082	.250	6283	1571	143	729	741	924	697	277	53	130	.313	73
中嶋(聡)	31	15	1110	.239	2929	699	51	303	297	634	291	118	26	26	.297	63
和田	28	5	128	.297	290	86	4	37	35	40	23	4	4	15	.344	5
鈴木(健)	31	13	1101	.280	3391	949	124	523	400	491	510	2	38	11	.374	51
村上	35	18	1322	.260	3456	898	144	456	443	822	260	63	26	68	.306	97
高木(大)	27	6	548	.273	1888	516	44	270	277	273	223	30	15	58	.345	31
カブレラ	29	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
玉野	22	5	75	.206	175	36	2	15	15	38	8	6	0	2	.233	9
上田	31	13	438	.157	83	13	0	4	39	21	9	10	0	17	.216	4
マクレーン	28	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
松井	25	8	739	.305	2917	891	57	322	445	432	233	71	22	234	.349	81
佐藤(友)	22	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
垣内	30	13	664	.229	1777	407	87	241	239	553	203	13	14	36	.306	16
小関	24	7	354	.270	1036	280	5	90	140	145	145	82	6	38	.337	1
清水	36	13	797	.241	1288	311	13	98	248	210	159	70	4	110	.310	14
河田	33	13	536	.228	569	130	6	50	121	137	74	31	2	52	.303	1
平尾	25	8	256	.212	468	99	8	34	49	106	37	26	1	7	.256	16
赤田	20	3	44	.211	114	24	1	8	17	35	15	0	0	7	.302	4
古屋	30	5	50	.175	63	11	0	3	9	17	6	4	2	4	.233	5
ポール	31	3	106	.251	307	77	16	47	42	88	34	0	1	4	.326	2
柴田	24	3	26	.143	28	4	0	0	4	4	3	1	0	3	.219	0
大友	26	6	531	.272	1733	472	16	140	242	231	233	108	8	76	.340	12

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
伊東	E	G	F	B	80%
中嶋(聡)	E	G	F	B	80%
和田	E	G	F	E	80%
鈴木(健)	D	G	G	D	80%
村上	D	G	F	D	80%
高木(大)	E	G	F	D	80%
カブレラ	B	G	G	E	50%
玉野	F	G	G	E	30%
上田	F	G	E	B	80%
マクレーン	D	G	G	E	50%
松井	A	G	A	B	60%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
佐藤(友)	F	G	F	E	30%
垣内	D	G	E	D	80%
小関	E	G	E	C	60%
清水	E	G	C	D	80%
河田	D	G	E	D	80%
平尾	E	G	G	D	60%
赤田	F	G	F	D	30%
古屋	F	G	G	E	80%
ポール	E	G	G	F	50%
柴田	F	G	E	C	60%
大友	E	G	E	C	80%

NIPPON HAM FIGHTERS

日本ハムファイターズ

3完封を達成したゴールデンルーキー

TEAM DATA

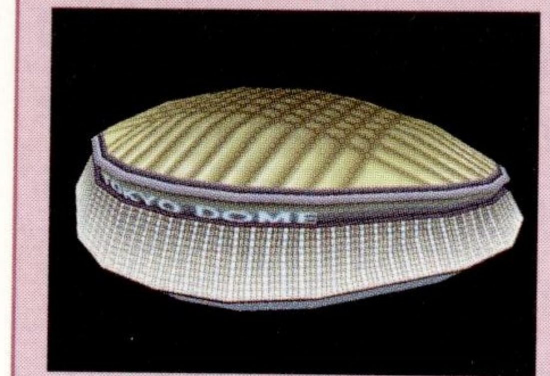
設　立：1945年

通算成績：3258勝3667敗291分け

優勝回数：2回(日本一1回)

HOME GROUND

東京ドーム



人工芝

両翼………100.0m

センター…122.0m

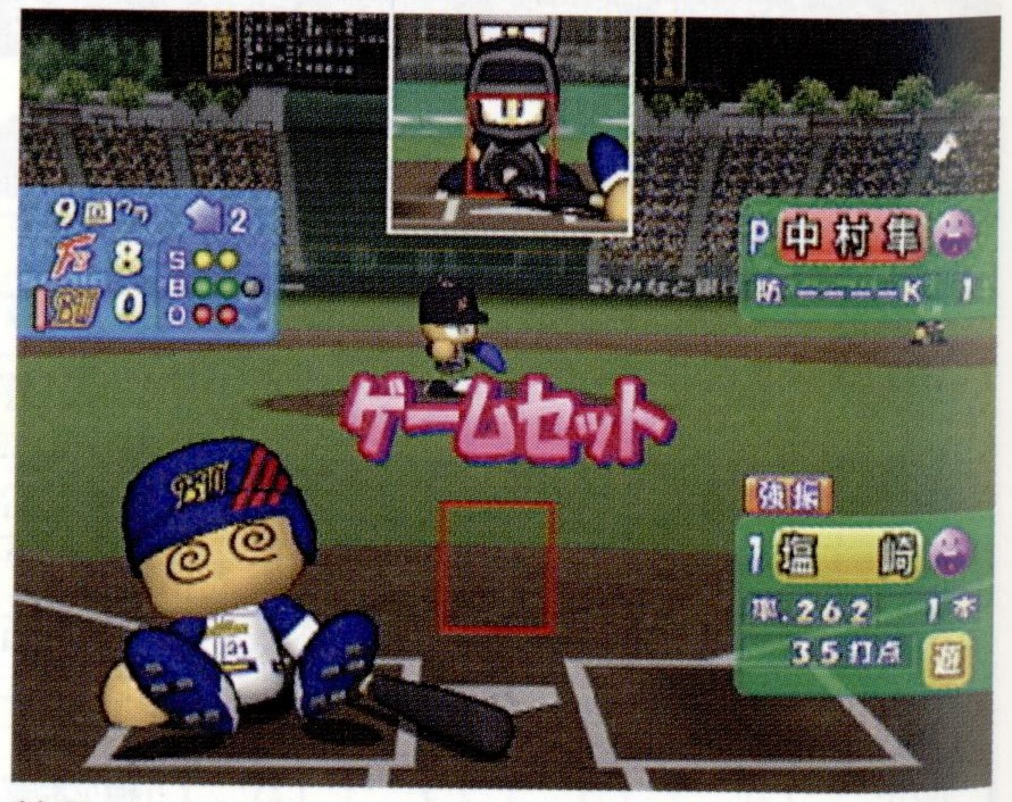
フェンス……4.0m

一軍コーチングスタッフ

監督	大島康徳
チーフ兼打撃コーチ	古屋英夫
投手コーチ	森繁和
投手コーチ	稲葉光雄
バッテリーコーチ	田村藤夫
バッテリーコーチ	丑山努
打撃コーチ	五十嵐信一
内野守備コーチ	猿渡寛茂
外野守備走塁コーチ	嶋田信敏
トレーニングコーチ	花増幸二
コンディショニングコーチ	勝﨑耕世

日本ハムの二軍監督は、日本ハムとオリックスで活躍した白井一幸。コーチ陣は、投手コーチに浅野啓司、打撃コーチに渡辺浩司など7人。

今季は開幕直後から主力組に故障者が続出。各球団が入れ替わり首位に立つなか、1チームだけ大きく離されたままで前半戦を折り返した日本ハム。やはり、井出、片岡、オバンドーがケガで戦列を離れたことが大きく響いてしまった。投手陣では、ベテランの下柳と初先発を初完封で飾ったゴールデンルーキーの中村(隼)の活躍が目立った。下柳は、チームが連敗するなかひとりで踏ん張り、前半戦でチーム最多の98回2/3を投げ切って7勝をマーク。中村(隼)は8月10日の対千葉ロッテ戦でリーグトップの3完封を達成、日本ハムの新人では90年の酒井以来11年ぶりの快挙となった。一方の打撃陣では、主力が戦列を離れるなか、全試合に出場している小笠原がチームを引っ張った。後半戦も好調を持続させ、8月末現在で首位打者と最多安打の2部門で首位を走っている。もちろん、戦列を離れていた井出、オバンドー、片岡らが戻ってからは、ビッグバン打線らしい豪快な破壊力で、相手チームをノックアウトする本来の戦い方を見せている。



彗星のように現れた中村(隼)。初登板を初完封で飾り、ルーキーでは81年の西武の杉本以来の快挙を成し遂げ、4試合目で2度目の完封を達成している

チームの特徴

投手陣

投手陣は、スタミナの平均値の5位が最もいい平均能力で、そのほかはすべて平均以下だ。しかも、マイナスの特殊能力を持っている投手が多く、軸となれる投手はいない。先発、中継ぎ、抑えと、どの部門も同じ状況なので、調子を見て起用法を決めるのがベストとなる。

長所　スタミナの高さ

短所　軸となれる投手がいない



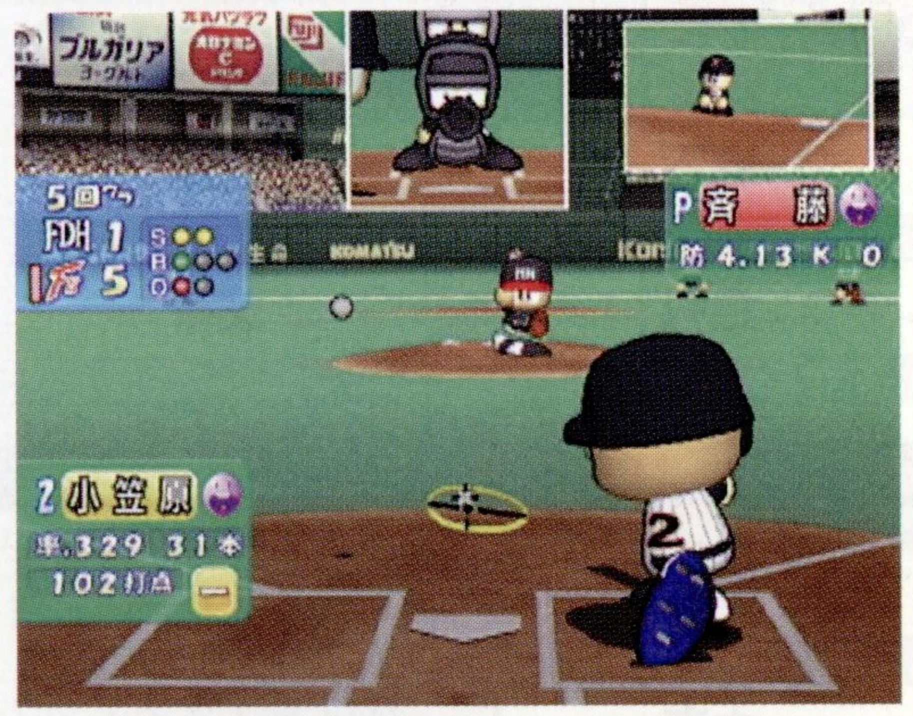
5月末に喫した98年8月以来3年ぶりの8連敗。その連敗を止めたのは、左腕の下柳だった

野手陣

最大の特徴は“ビッグバン打線”に象徴される強力な打線だ。パワーの平均値は12球団中2位で走力は1位。強打で相手を打ち負かすこともできるし、足を使ってかき回すこともできるのが特徴だ。欠点はなく、あえてあげるならミートカーソルの平均値が低いことである。

長所　攻撃力の高さ

短所　ミートカーソルの平均値の低さ

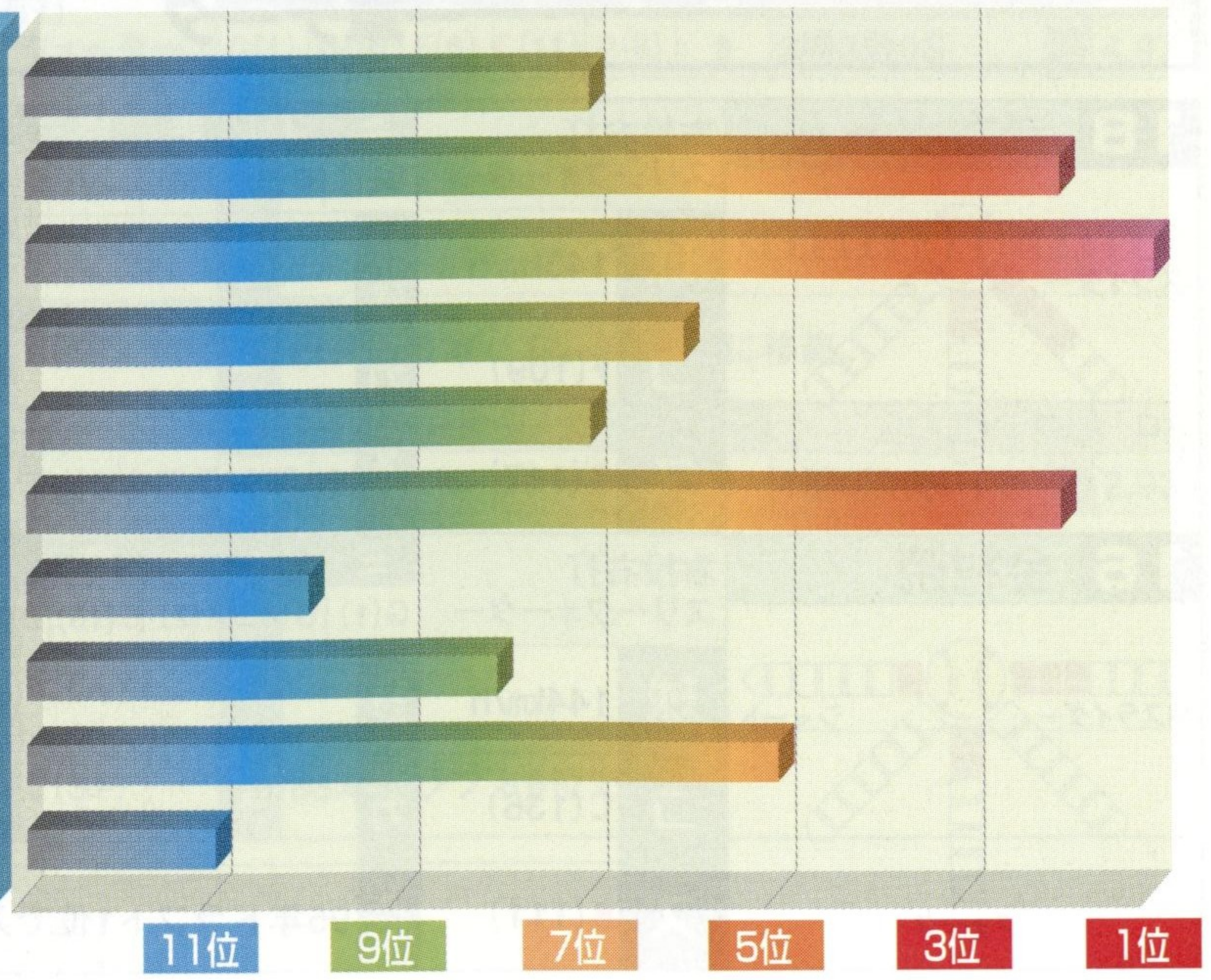


前半戦は全試合に出場して、打率.326、本塁打17本、打点51でチームの3冠王となった小笠原

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	2.86
パワー	91.82
走力	8.91
肩力	8.41
守備力	7.95
弾道	2.73
球速	143.50
コントロール	130.61
スタミナ	72.22
総変化量	82



投手陣 調子優先で起用しろ！

先発陣

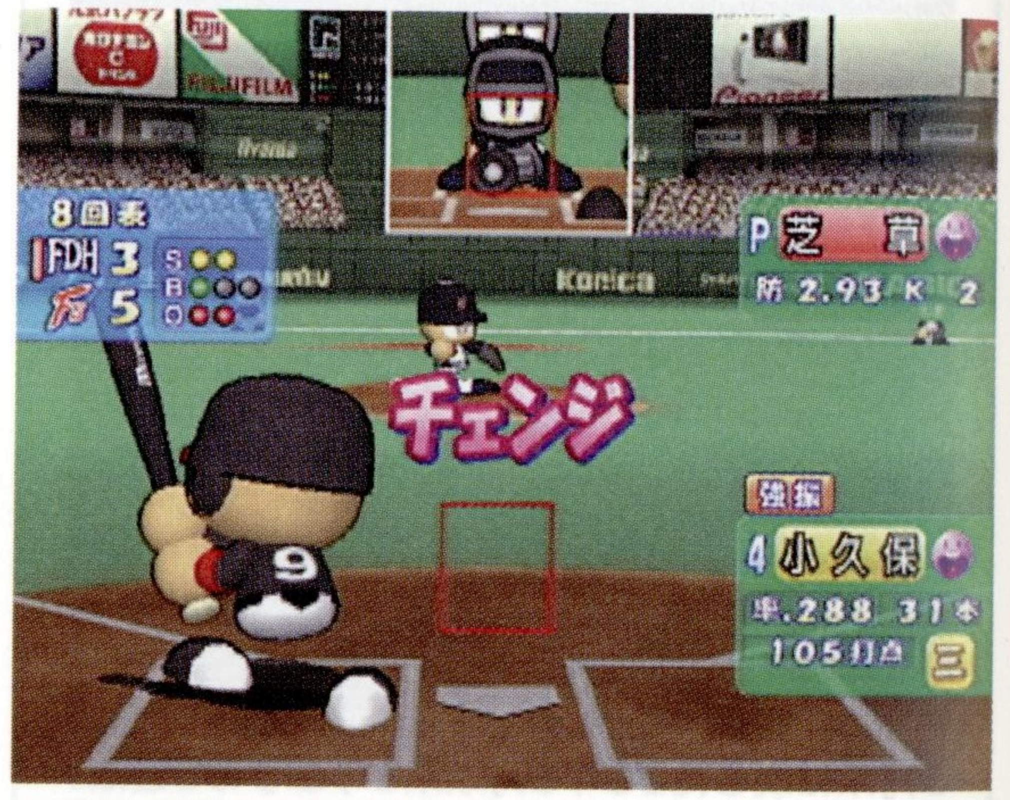
先発投手陣はスタミナから考えると、岩本、金村、関根、下柳の4人が軸で、続くのがオーミー、立石、新谷の3人。この7人が先発候補となる。ただ、コントロールがB以上の選手はいないので、細心の投球術で戦うことが必要になる。そして、軸となる4人も含めて、誰を先発マウンドに送るかは調子を優先して決めていく。これが日本ハムの先発投手陣の起用法である。

中継ぎ・抑え陣

中継ぎ・抑え陣は1球の失投で泣く場合も多いので、コントロールは最も大切といっても過言ではない。しかし残念ながら、先発陣同様に中継ぎ・抑え陣にもコントロールがB（155）以上の投手はいない状態だ。勝利の方程式は現実をまねて芝草からミラバルとしたが、二軍にいる黒木も含めて、先発投手陣と同じように調子を優先して起用していくのがベストとなる。

ローテーション	勝利の方程式
岩本	先発
金村	芝草
関根	ミラバル
下柳	
立石	

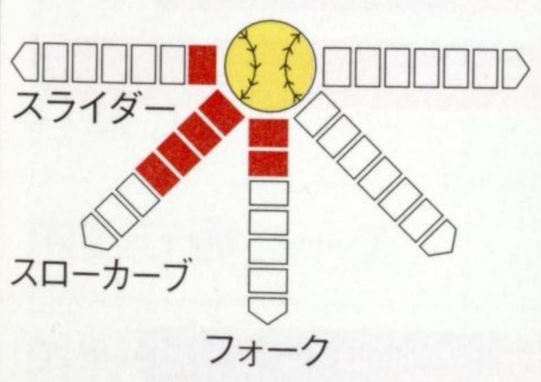
形を決めるならローテーションと勝利の方程式はこのようになるが、つねに調子をチェックして、調子優先で起用法を変えていこう。



今季前半戦はおもに中継ぎとしてチームNo.1の36試合に登板し、4勝2敗1Sの成績を残した芝草

一軍データ

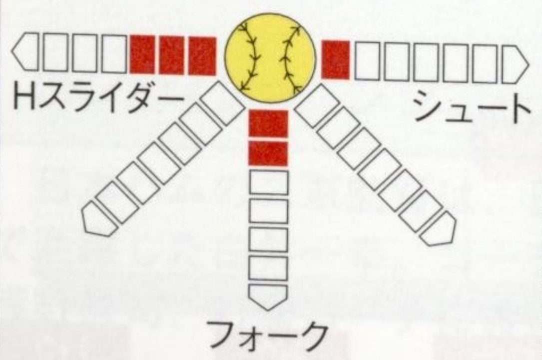
18 岩本ツトム



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	C(10)	10	6勝12敗0S	防 5.21

球	145km/h	特殊能力	人気 / 変化球中心
コ	F(109)		
ス	B(147)	メモ	90年ドラフト2位で入団。

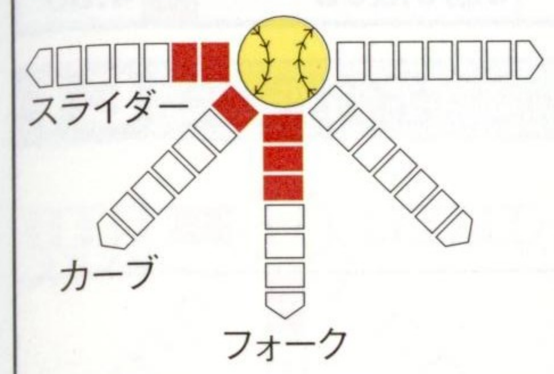
16 金村暁



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	D(8)	7	9勝5敗0S	防 4.00

球	144km/h	特殊能力	
コ	C(136)		
ス	B(111)	メモ	95年ドラフト1位で入団。

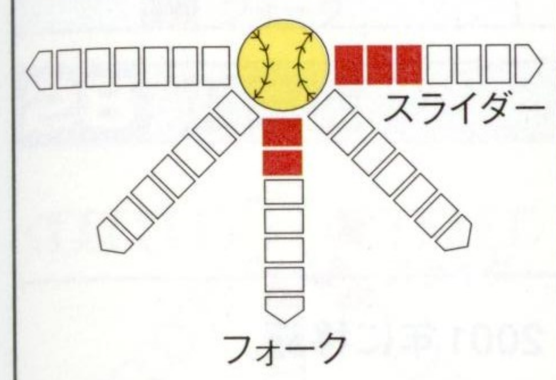
47 関根裕之



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(9)	7	10勝6敗0S	防 4.90

球	140km/h	特殊能力	
コ	C(148)		
ス	B(111)	メモ	94年ドラフト1位で入団。

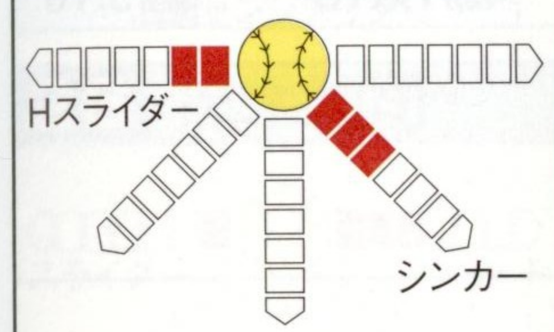
24 下柳剛



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	8勝4敗0S	防 4.52

球	143km/h	特殊能力	クイック○ / 回復○ / ケガしにくい
コ	F(109)		
ス	B(126)	メモ	福岡ダイエー→日本ハム。96年に移籍。

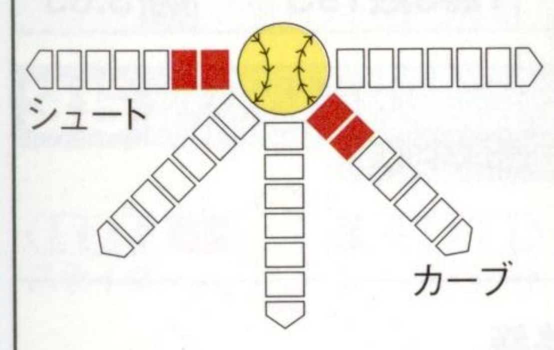
25 立石尚行



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	9勝4敗0S	防 4.07

球	145km/h	特殊能力	
コ	C(135)		
ス	C(87)	メモ	99年ドラフト3位で入団。

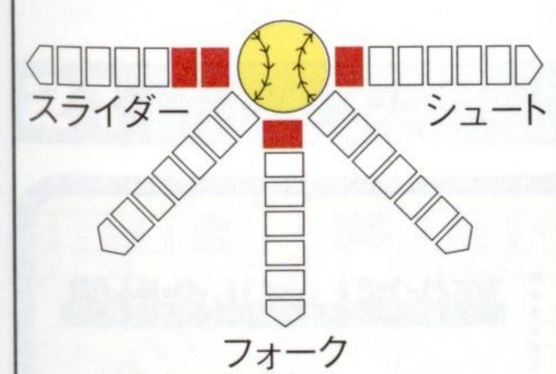
27 オーミー



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	2勝3敗0S	防 4.98

球	140km/h	特殊能力	
コ	C(136)		
ス	D(80)	メモ	2000年に米3Aのソルトレークより移籍。

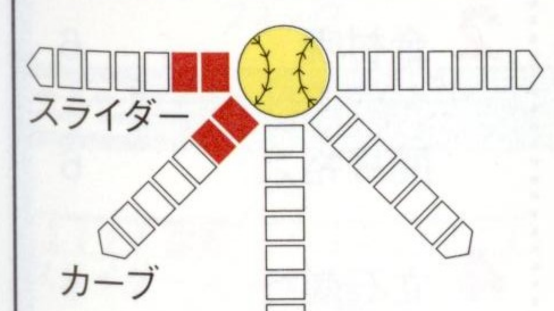
60 新谷博



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8	3勝3敗0S	防 4.97

球	147km/h	特殊能力	
コ	C(149)		
ス	E(60)	メモ	西武→日本ハム。2000年に移籍。

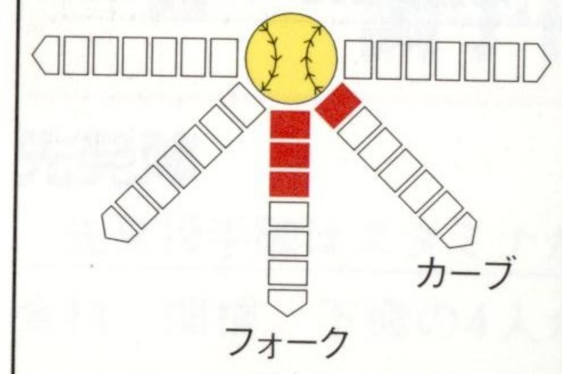
29 芝草宇宙



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	1勝0敗0S	防 2.93

球	144km/h	特殊能力	
コ	D(126)		
ス	E(31)	メモ	88年ドラフト6位で入団。

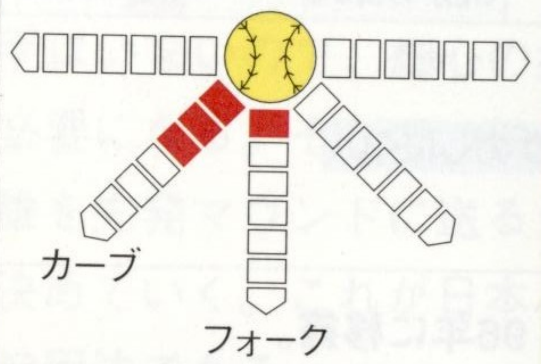
19 厚沢和幸



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	7	0勝0敗0S	防 4.50

球	140km/h	特殊能力	
コ	D(125)		
ス	E(40)	メモ	95年ドラフト2位で入団。

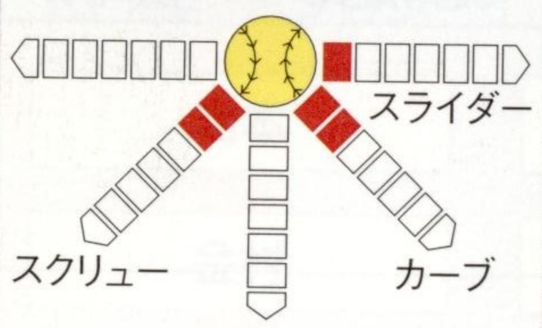
49 斉藤貢



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(6)	6	—	防 —

球	140km/h	特殊能力	
コ	D(120)		
ス	E(45)	メモ	福岡ダイエー→日本ハム。2001年に移籍。

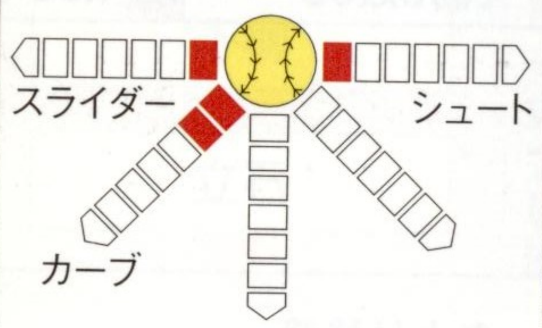
42 高橋憲幸



左投左打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	D(9)	D(8)	8	4勝1敗1S	防 3.16

球	139km/h	特殊能力	
コ	C(135)		
ス	E(40)	メモ	97年ドラフト5位で入団。

00 ミラバル



右投両打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(7)	7	1勝3敗19S	防 3.65

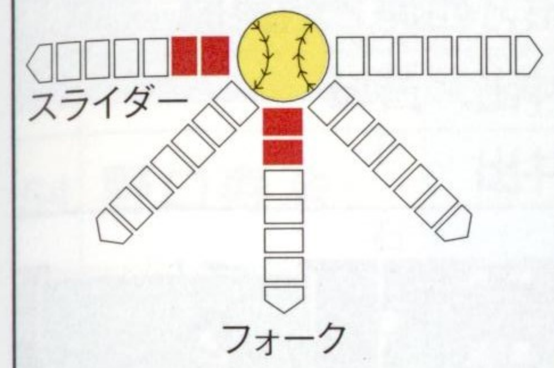
球	151km/h	特殊能力	回復○ ムラッ気 速球中心
コ	C(135)		
ス	E(35)	メモ	2000年に台湾の和信より移籍。

各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	ミラバル	151km/h	1	黒木純司	166	1	岩本ツトム	147	1	岩本ツトム	7
2	黒木純司	148km/h	2	建山義紀	156	2	下柳剛	126	2	金村暁	6
3	新谷博	147km/h	3	新谷博	149	3	金村暁	111		関根裕之	6
	生駒雅紀	147km/h	4	関根裕之	148		関根裕之	111	4	立石尚行	5
5	岩本ツトム 他1名	145km/h	5	金村暁 他1名	136	5	清水章夫	95		下柳剛 他1名	5

二軍データ

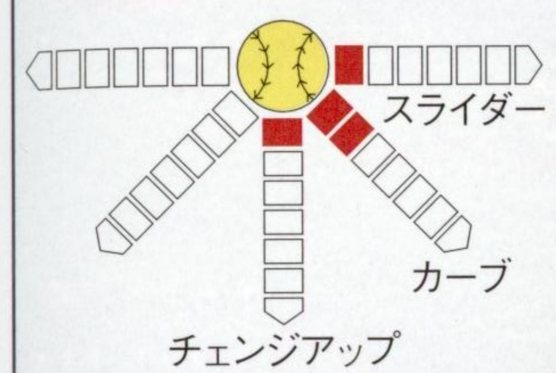
13 生駒雅紀



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(11)	E(7)	6	1勝1敗0S	防 3.90

球	147km/h	特殊能力	速球中心
コ	D(131)		
ス	E(37)	メモ	97年ドラフト4位で入団。

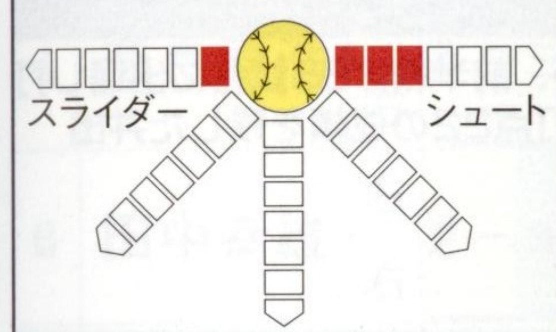
28 正田樹



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	D(8)	D(9)	D(8)	8	0勝0敗0S	防 4.50

球	142km/h	特殊能力	人気
コ	E(115)		
ス	D(68)	メモ	2000年ドラフト1位で入団。

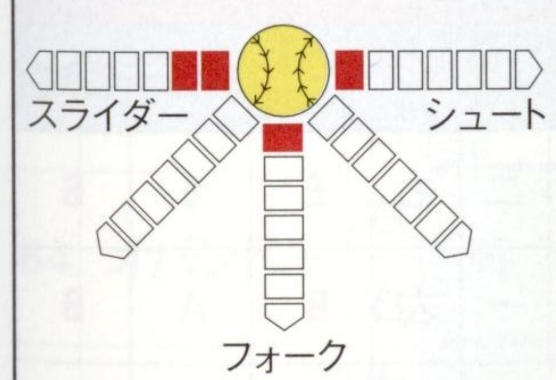
26 黒木純司



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(11)	D(8)	7	2勝1敗0S	防 4.81

球	148km/h	特殊能力	キレ○ 速球中心
コ	B(166)		
ス	E(35)	メモ	96年ドラフト4位で入団。

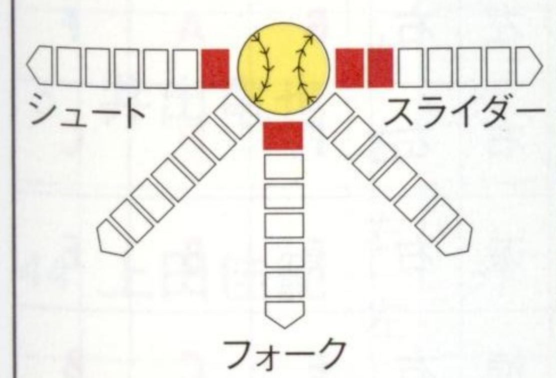
35 中村隼人



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	D(9)	B(12)	E(7)	6	—	防 —

球	141km/h	特殊能力	
コ	C(135)		
ス	D(75)	メモ	2001年ドラフト4位で入団。

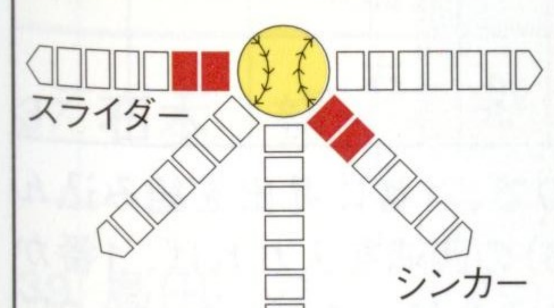
21 清水章夫



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(10)	D(8)	8	6勝9敗0S	防 4.06

球	144km/h	特殊能力	テンポ○
コ	G(85)		
ス	C(95)	メモ	98年ドラフト1位で入団。

22 建山義紀



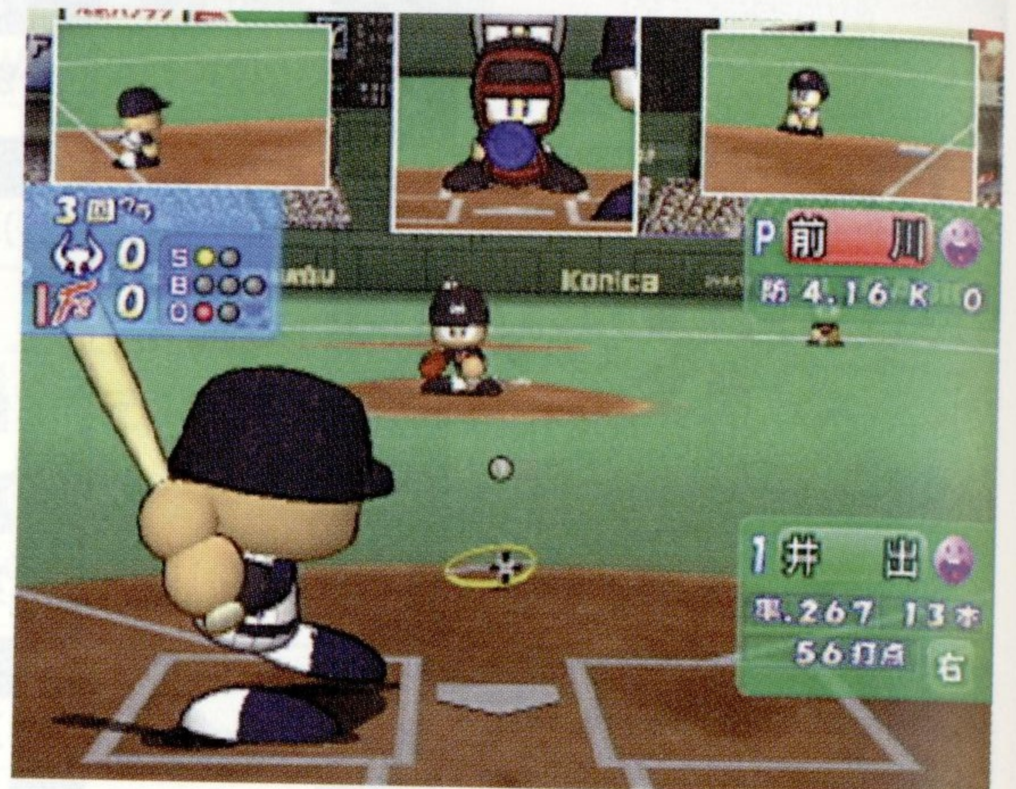
右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	D(9)	C(10)	D(9)	9	6勝8敗0S	防 5.54

球	143km/h	特殊能力	
コ	B(156)		
ス	D(77)	メモ	99年ドラフト2位で入団。

野手陣 ビッグバン打線を爆発させろ！

パワーがC(95)以上の選手は9人いて、その9人を最大限に起用してオーダーを考える場合、唯一、二塁手だけがいない状態となる。また、DH制がない場合はウィルソンの肩力と守備力がG(1)なので、試合後半になったら守備固めを考えるようにするのが基本となる。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打としては、パワーC(108)の井出が一番手で、パワーC(95)で「流し打ち」を持つ島田、パワーC(96)の西浦が続く。また、確実に送りたい場面では「バント○」の奈良原を起用しよう。代走としては、走力B(12)の奈良原と井出で、C(11)の古城も起用できる。守備要員としては、内野手が奈良原で、外野手が井出となる。

代打	井出／島田／西浦／奈良原
代走	奈良原／井出／古城
守備要員	奈良原／井出



故障で開幕には遅れたが、前半戦は65試合に出場し打率.307、本塁打6本、打点22の成績を残した井出

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	石本	中	左	F	E	B
2	小笠原	一	左	B	A	B
3	片岡	三	左	D	B	E
4	オバンドー	左	右	B	A	F
5	ウィルソン	DH	左	D	A	E
6	田中(幸)	遊	右	E	B	E
7	上田	右	左	F	D	C
8	野口	捕	右	E	C	B
9	金子	二	右	F	E	C

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	奈良原	二	右	E	E	B
2	小笠原	一	左	B	A	B
3	片岡	三	左	D	B	E
4	オバンドー	左	右	B	A	F
5	上田	右	左	F	D	C
6	田中(幸)	遊	右	E	B	E
7	野口	捕	右	E	C	B
8	井出	中	右	E	C	B
9	P	投	—	—	—	—

故障で出遅れた井出が控えに回っているが、石本や上田より能力が上なので、1番に井出を組み込んで、石本をベンチに下げよう。1番に井出を投入しておいて、7番にパワーC(96)の西浦を入れれば、1番から8番までがパワーC以上という強打線が組める。また、金子と野口の打順を入れ替えると、9、1、2に走力Bの選手が並び、たとえば9番野口から始まる攻撃では、自慢の足を使った攻めができるようになる。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
54	野口寿浩	右・右	捕	E 3	C 97	B 12	B 12	C 11	8	3	チャンス○ 初球○ 走塁○ 強振多用 途中交代
31	田口昌徳	右・右	捕	F 2	F 50	E 6	D 8	E 7	10	2	
2	小笠原道大	右・左	一	B 6	A 148	B 12	D 8	D 9	6	4	パワーヒッター 固め打ち 初球○ 満塁男 盗塁○ 安定感 ケガしにくい 強振多用
8	片岡篤史	右・左	三	D 4	B 131	E 7	D 9	C 10	8	3	チャンス○ 人気 慎重打法
30	金子　誠	右・右	二	F 2	E 78	C 10	D 9	A 14	12	2	バント○ 内野安打 慎重打法
4	奈良原浩	右・右	遊 二 三	E 3	E 78	B 12	D 9	B 12	8	1	バント○ 守備職人 守備要員 代走要員 慎重打法
6	田中幸雄	右・右	遊 一 外	E 3	B 128	E 7	D 9	D 8	6	4	粘り男 人気 強振多用 途中交代
0	古城茂幸	右・左	遊	E 3	F 64	C 11	D 8	D 8	5	3	代走要員
66	西浦克拓	右・右	外 一	F 2	C 96	C 10	D 8	E 6	6	3	代打要員 代走要員 強振多用 慎重打法
64	オバンドー	右・右	外	B 6	A 164	F 5	F 5	F 5	4	4	アベレージヒッター パワーヒッター 初球○ 威圧感 途中交代
15	ウィルソン	左・左	外	D 4	A 168	E 6	G 1	G 1	1	4	パワーヒッター 初球○ 体当り 強振多用 途中交代 積極打法
5	井出竜也	右・右	外	E 3	C 108	B 12	B 12	C 11	7	3	広角打法 初球○ 走塁○ 内野安打 強振多用
44	上田佳範	右・左	外	F 2	D 86	C 10	B 13	C 11	8	3	チャンス○ 守備要員
7	中村　豊	右・右	外	E 3	F 62	D 9	C 11	D 9	8	2	守備要員 慎重打法
37	石本　努	右・左	外	F 2	E 67	B 12	F 4	D 9	8	2	走塁○ 途中交代
39	島田一輝	右・右	外	E 3	C 95	D 8	D 9	D 9	8	3	流し打ち

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投/打	守備ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
36	藤島誠剛	右/右	外 三 一	F / 2	D / 90	E / 6	D / 8	E / 6	5	3	代打要員 強振多用
3	田中賢介	右/左	三	F / 2	D / 80	D / 8	D / 9	E / 7	6	2	
1	阿久根鋼吉	右/両	二	E / 3	F / 50	D / 9	D / 8	F / 5	6	2	代走要員
46	森本稀哲	右/右	外	F / 2	E / 70	C / 10	D / 8	F / 5	6	2	代走要員
40	實松一成	右/右	捕	F / 2	F / 50	E / 7	D / 8	E / 6	6	3	
10	木元邦之	右/左	遊	G / 1	F / 60	E / 7	D / 9	E / 6	6	2	

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	小笠原道大	6	1	ウィルソン	168	1	野口寿浩	12	1	上田佳範	13	1	金子誠	14
	オバンドー	6	2	オバンドー	164		小笠原道大	12	2	野口寿浩	12	2	奈良原浩	12
3	片岡篤史	4	3	小笠原道大	148		奈良原浩	12		井出竜也	12	3	野口寿浩	11
	ウィルソン	4	4	片岡篤史	131		井出竜也	12	4	中村豊	11		井出竜也	11
5	野口寿浩	3	5	田中幸雄	128		石本努	12	5	金子誠	9		上田佳範	11
	奈良原浩	3	6	井出竜也	108	6	古城茂幸	11		片岡篤史	9	6	片岡篤史	10
	田中幸雄	3	7	野口寿浩	97	7	金子誠	10		奈良原浩	9	7	小笠原道大	9
	古城茂幸	3	8	西浦克拓	96		西浦克拓	10		田中幸雄	9		中村豊	9
	井出竜也	3	9	島田一輝	95		上田佳範	10		島田一輝	9		石本努	9
	中村豊 他2名	3	10	藤島誠剛	90		森本稀哲	10		田中賢介 他1名	9		島田一輝	9

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	野口寿浩	.298	76	9	ヤクルト→日本ハム。98年シーズン途中に移籍。
一軍	田口昌徳	.091	0	0	93年ドラフト4位で入団。
一軍	小笠原道大	.329	102	31	97年ドラフト3位で入団。
一軍	片岡篤史	.290	97	21	92年ドラフト2位で入団。
一軍	金子　誠	.231	31	3	94年ドラフト3位で入団。
一軍	奈良原浩	.256	31	3	西武→日本ハム。98年に移籍。
一軍	田中幸雄	.256	46	15	86年ドラフト3位で入団。
一軍	古城茂幸	.304	2	0	98年ドラフト5位で入団。
一軍	西浦克拓	.231	5	1	93年ドラフト5位で入団。
一軍	オバンドー	.332	101	30	99年シーズン途中にメキシカンリーグのオアハカより移籍。
一軍	ウィルソン	.294	89	37	97年に米大リーグのインディアンスより移籍。
一軍	井出竜也	.267	56	13	94年ドラフト2位で入団。
一軍	上田佳範	.241	29	6	92年ドラフト1位で入団。
一軍	中村　豊	.250	8	0	96年ドラフト1位で入団。
一軍	石本　努	.224	5	0	91年ドラフト2位で入団。
一軍	島田一輝	.265	46	6	95年ドラフト4位で入団。
二軍	藤島誠剛	.154	4	1	88年ドラフト3位で入団。
二軍	田中賢介	.200	0	0	2000年ドラフト2位で入団。
二軍	阿久根鋼吉	.500	1	0	99年ドラフト5位で入団。
二軍	森本稀哲	.154	3	1	99年ドラフト4位で入団。
二軍	實松一成	.125	1	0	99年ドラフト1位で入団。
二軍	木元邦之	—	—	—	2001年ドラフト2位で入団。

COM采配

チーム方針

日本ハムのチーム方針の初期設定は右の通り。レギュラー陣の攻撃力の高さを最大限に活用して攻撃していく設定になっている。変更するとしたら代打起用と代走起用で、レギュラー陣の打撃力は高く、代打はほとんど必要ないので、代打起用は「普通」から「少ない」に、逆に走力の高い控え選手は多いので、代走起用は「普通」から「多い」に変更して戦わせてみるのがいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	普通
代走起用	普通
守備固め	多い
盗塁	多い
送りバント	少ない
スクイズ	多い
ヒットエンドラン	多い

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	9
10	11	12	**13**	14	**15**	**16**	17	**18**	**19**
20	**21**	**22**	23	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**
30	**31**	32	33	34	**35**	**36**	**37**	38	**39**
40	41	**42**	43	**44**	45	**46**	**47**	48	**49**
50	51	52	53	**54**	55	56	57	58	59
60	61	62	63	**64**	65	**66**	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。9番は今季6年目の荒井、11番は今季9年目の山原、12番は2001年ドラフト3位の左腕加藤、14番は2001年ドラフト1位の井場、17番は今季5年目の今井が背負っている。

日本ハムファイターズの1ゲーム記録 2000年

●最多安打　21本　8月26日　対福岡ダイエー
15−0で勝利。小笠原が4安打、オバンドーと島田が3安打の猛打賞。先発全員安打。

●最多本塁打　6本　5月23日　対オリックス
16−2で勝利。オバンドーが4回に14号、6回に15号。田中(幸)が5回に6号、7回に7号。5回に島田が1号、ウィルソンが8号を放った。

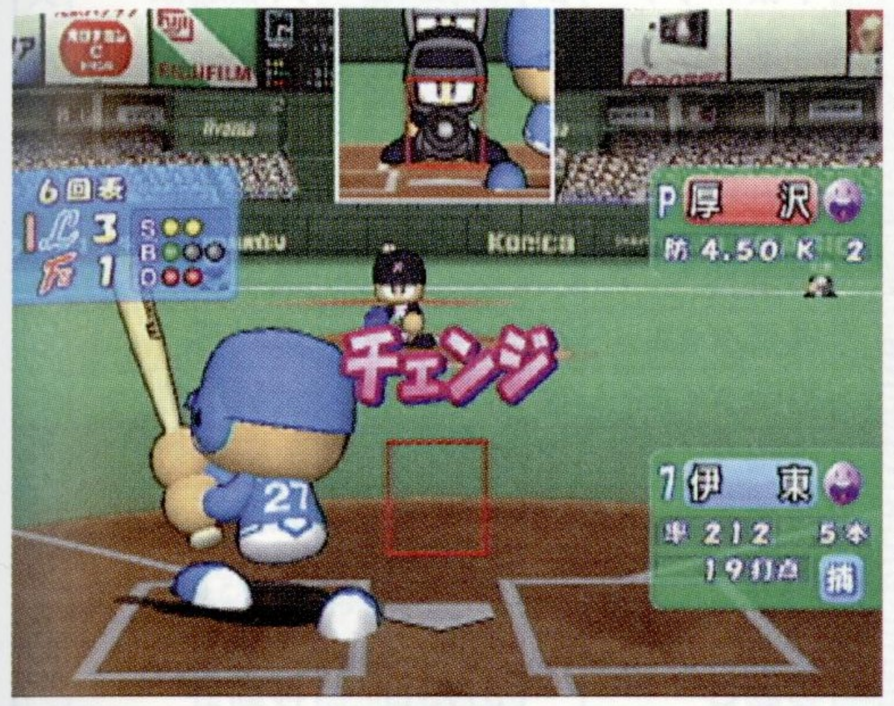
●最多得点　17点　6月3日　対西武
17−3で勝利。島田が2安打4打点と活躍。片岡と野口が猛打賞で2打点ずつをあげ、井出が2安打3打点。

●最多失点　19点　5月12日　対大阪近鉄
4−19で敗戦。先発の関根が5失点で3回0/3KO。原田が2点、桜井が10点、建山が2点を失った。

●最多併殺打　4回　6月8日　対千葉ロッテ
8−2で勝利。1回に小笠原、2回に奈良原が二ゴロ併殺。7回に金子、9回に野口が遊ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、先発枠が4人しか設定されていないが、最低でもスタミナBの下柳は先発枠に移動して、「ビハインドでも」から「調子次第」か「完投」に変更しておきたい。ほかでは、芝草と厚沢が「ワンポイント」になっているが、「おまかせ」か「ビハインドでも」に変更してもいいだろう。



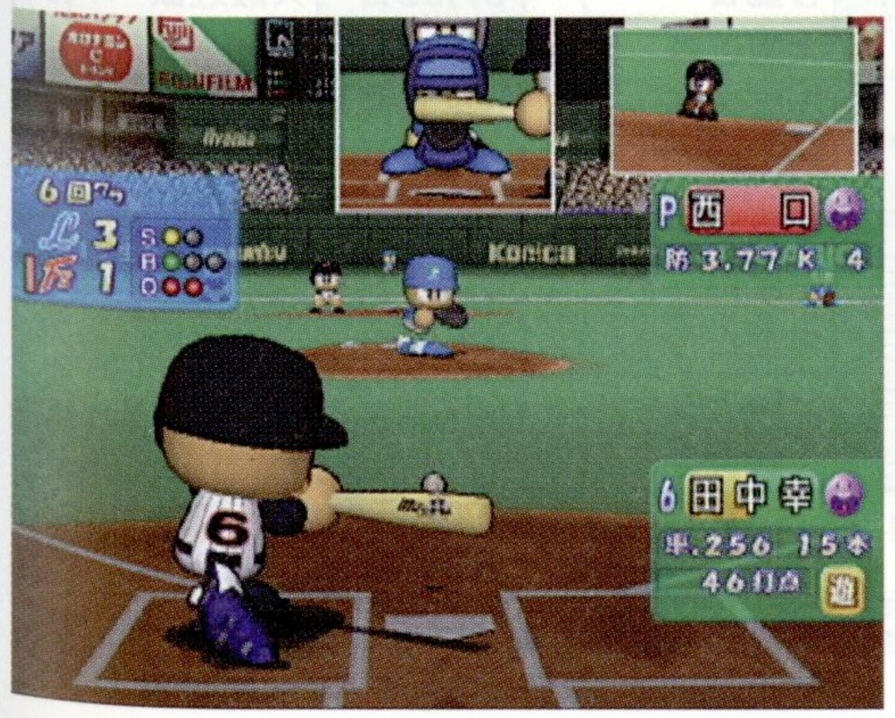
今季7年目の厚沢は、前半戦で13試合に登板し、0勝1敗の成績を残した

初期設定

起用	選手名	設定
先発	岩本	スタミナ限界
	金村	スタミナ温存
	関根	完投
	立石	調子次第
先発・中継ぎ	下柳	ビハインドでも
	オーミー	スタミナ温存
	新谷	勝利投手
中継ぎ	芝草	ワンポイント
	厚沢	ワンポイント
	斉藤	おまかせ
	高橋(憲)	接戦リード
抑え	ミラバル	セーブ(終)

野手起用法

日本ハムの基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は、2番小笠原、3番片岡、4番オバンドー、5番ウィルソンとなっているが、6番の田中(幸)までは固定しても問題ない。野手起用法では、試合終盤での野口から田口への交代は、現実をまねるならこのままでいいが、そうでなければ能力的には野口のほうが上なので、途中交代ははずしておこう。また、井出がなにも設定されていないが、スタメンで起用しないなら、代打要員、代走要員、守備要員を設定しておこう。



前半戦は全試合に出場し、チーム2位の44打点をあげた田中(幸)

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	石本	中		途中
2	小笠原	一		固定
3	片岡	三		固定
4	オバンドー	左		固定 途中
5	ウィルソン	DH	外	固定 途中
6	田中(幸)	遊	一 外	途中
7	上田	右		守備
8	野口	捕		途中
9	金子	二		
控	田口	捕		
控	奈良原	遊	二 三	代走 守備
控	古城	遊		代走
控	西浦	外	一	代打 代走
控	井出	外		
控	中村(豊)	外		守備
控	島田	外		

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	大阪近鉄	ド	5月11日	オリックス	ド	6月28日	移動日		8月15日	大阪近鉄	ド
3月25日	大阪近鉄	ド	5月12日	オリックス	ド	6月29日	移動日		8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	オリックス	ド	6月30日	西武	西	8月17日	オリックス	ド
3月27日	千葉ロッテ	マ	5月14日	福岡ダイエー	ド	7月1日	西武	西	8月18日	オリックス	ド
3月28日	千葉ロッテ	マ	5月15日	福岡ダイエー	ド	7月2日	オリックス	ド	8月19日	オリックス	ド
3月29日	移動日		5月16日	移動日		7月3日	オリックス	ド	8月20日	西武	西
3月30日	福岡ダイエー	福	5月17日	移動日		7月4日	移動日		8月21日	西武	西
3月31日	福岡ダイエー	福	5月18日	西武	前	7月5日	移動日		8月22日	西武	西
4月1日	福岡ダイエー	福	5月19日	西武	野	7月6日	移動日		8月23日	移動日	
4月2日	オリックス	戸	5月20日	西武	野	7月7日	千葉ロッテ	松	8月24日	大阪近鉄	大
4月3日	オリックス	戸	5月21日	移動日		7月8日	千葉ロッテ	高	8月25日	大阪近鉄	大
4月4日	オリックス	戸	5月22日	福岡ダイエー	北	7月9日	オリックス	戸	8月26日	大阪近鉄	大
4月5日	移動日		5月23日	福岡ダイエー	福	7月10日	オリックス	戸	8月27日	福岡ダイエー	ド
4月6日	西武	ド	5月24日	移動日		7月11日	オリックス	戸	8月28日	福岡ダイエー	ド
4月7日	西武	ド	5月25日	千葉ロッテ	ド	7月12日	移動日		8月29日	福岡ダイエー	ド
4月8日	西武	ド	5月26日	千葉ロッテ	ド	7月13日	福岡ダイエー	福	8月30日	移動日	
4月9日	千葉ロッテ	ド	5月27日	千葉ロッテ	ド	7月14日	福岡ダイエー	福	8月31日	大阪近鉄	ド
4月10日	千葉ロッテ	ド	5月28日	大阪近鉄	ド	7月15日	福岡ダイエー	福	9月1日	大阪近鉄	ド
4月11日	千葉ロッテ	ド	5月29日	大阪近鉄	ド	7月16日	西武	ド	9月2日	大阪近鉄	ド
4月12日	移動日		5月30日	大阪近鉄	ド	7月17日	西武	ド	9月3日	オリックス	戸
4月13日	大阪近鉄	大	5月31日	移動日		7月18日	西武	ド	9月4日	オリックス	戸
4月14日	大阪近鉄	大	6月1日	オリックス	戸	7月19日	移動日		9月5日	移動日	
4月15日	大阪近鉄	大	6月2日	オリックス	戸	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	西武	西	6月3日	オリックス	戸	7月21日	移動日		9月7日	千葉ロッテ	マ
4月17日	西武	西	6月4日	福岡ダイエー	福	7月22日	移動日		9月8日	千葉ロッテ	マ
4月18日	移動日		6月5日	福岡ダイエー	福	7月23日	移動日		9月9日	千葉ロッテ	マ
4月19日	移動日		6月6日	福岡ダイエー	福	7月24日	移動日		9月10日	西武	ド
4月20日	オリックス	ひ	6月7日	移動日		7月25日	移動日		9月11日	西武	ド
4月21日	オリックス	ド	6月8日	移動日		7月26日	移動日		9月12日	西武	ド
4月22日	オリックス	ド	6月9日	大阪近鉄	大	7月27日	西武	西	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	大阪近鉄	大	7月28日	西武	西	9月14日	千葉ロッテ	ド
4月24日	福岡ダイエー	ド	6月11日	千葉ロッテ	ド	7月29日	西武	西	9月15日	千葉ロッテ	ド
4月25日	福岡ダイエー	ド	6月12日	千葉ロッテ	ド	7月30日	移動日		9月16日	千葉ロッテ	ド
4月26日	福岡ダイエー	ド	6月13日	千葉ロッテ	ド	7月31日	オリックス	札	9月17日	福岡ダイエー	福
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	オリックス	札	9月18日	福岡ダイエー	福
4月28日	オリックス	戸	6月15日	移動日		8月2日	移動日		9月19日	福岡ダイエー	福
4月29日	オリックス	戸	6月16日	西武	島	8月3日	福岡ダイエー	ド	9月20日	移動日	
4月30日	オリックス	戸	6月17日	西武	い	8月4日	福岡ダイエー	ド	9月21日	移動日	
5月1日	大阪近鉄	大	6月18日	福岡ダイエー	ド	8月5日	福岡ダイエー	ド	9月22日	移動日	
5月2日	大阪近鉄	大	6月19日	福岡ダイエー	ド	8月6日	移動日		9月23日	大阪近鉄	大
5月3日	大阪近鉄	大	6月20日	移動日		8月7日	大阪近鉄	大	9月24日	オリックス	ド
5月4日	西武	ド	6月21日	移動日		8月8日	大阪近鉄	大	9月25日	移動日	
5月5日	西武	ド	6月22日	千葉ロッテ	マ	8月9日	移動日		9月26日	千葉ロッテ	マ
5月6日	西武	ド	6月23日	千葉ロッテ	マ	8月10日	千葉ロッテ	マ	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	千葉ロッテ	マ	8月11日	千葉ロッテ	マ	9月28日	移動日	
5月8日	千葉ロッテ	マ	6月25日	大阪近鉄	ド	8月12日	千葉ロッテ	マ	9月29日	福岡ダイエー	ド
5月9日	千葉ロッテ	マ	6月26日	大阪近鉄	ド	8月13日	大阪近鉄	ド	9月30日	西武	西
5月10日	移動日		6月27日	大阪近鉄	ド	8月14日	大阪近鉄	ド			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

日本ハムの欠点は投手陣なので、軸となれる投手を補強したい。特に抑え投手は、すぐにもトレードで獲得したほうが勝率は上がる。「抑えタイプ」で「球が速い」か「決め球がある」のどちらか、あるいは両方の条件を指定して申請書を作っていこう。優秀な抑えを獲得できたら、あとは先発ローテーションの軸となれる投手、「先発タイプ」で「スタミナがある」を中心に、欲を出すなら「決め球がある」や「球が速い」を条件に加えていこう。ビッグバン打線の破壊力は高いので、野手陣の補強は考えなくていいが、補強するならミートカーソルが大きい選手で、外野手か二塁手がいいだろう。トレード用の交換要員としては、基本的には二軍選手で考えていこう。また、ドラフトや自由契約選手採用も投手中心で、完投能力のある選手か、抑えを任せられる選手を狙っていこう。



抑えの切り札を獲得することが補強の第一だ。次が先発の軸となれる投手で、野手は最後に考えていけばいいだろう

能力アップとコーチ

日本ハムのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手には投球指導が高い適任者がいないので、OBの稲尾か平松を招へいしていくのがベスト。打撃コーチは、打撃指導が高い小笠原とオバンドーが適任者となるが、ふたりとも引退させるわけにはいかないので、こちらもOBの掛布か衣笠に頼ることになる。守備走塁コーチは、野口、奈良原、上田の3人の守備指導が高いので、戦力に余裕があったら引退させて、コーチに就任させてもいいだろう。ファームの練習指示では、1年目は打撃力か走力アップを中心にして、それ以降は就任したコーチによって、出す指示を変えていくのがいいだろう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 古屋	C	G	F	F	70%
投手コーチ 森	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 猿渡	G	G	D	C	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



走塁指導のことも考えると野口が適任者で、野口に代わる捕手が育ったあとなら、引退させてコーチに就任させてもいいだろう

第3章 日本ハムファイターズ

通算成績とコーチ転身データ

日本ハムの通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は岩本と新谷の1000投球回、野手は井出の100盗塁と、3年間かかるが、田中(幸)の2000本安打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
岩本	29	12	175	4.14	978	.486	52	55	3	175	5	34	710	412	477	450
金村	24	7	71	3.32	333	.538	21	18	2	71	3	12	212	127	130	123
関根	29	8	123	4.18	583 2/3	.536	37	32	0	123	3	10	368	201	294	271
下柳	32	11	389	3.93	705 2/3	.535	38	33	22	389	1	5	591	373	329	308
立石	30	3	48	4.46	159 1/3	.667	10	5	1	48	0	1	102	72	85	79
オーミー	29	2	12	4.98	47	.400	2	3	0	12	0	1	29	26	27	26
新谷	36	10	221	3.62	896	.535	54	47	14	221	10	20	706	310	393	360
芝草	31	14	211	4.31	677	.408	31	45	4	211	3	14	313	301	351	324
厚沢	28	7	24	3.86	30 1/3	.000	0	1	0	24	0	0	28	21	14	13
斉藤	30	7	85	5.39	150 1/3	.250	3	9	4	85	1	1	85	69	94	90
高橋(憲)	30	5	139	4.26	131	.667	6	3	1	139	0	0	99	59	71	62
ミラバル	27	2	48	3.65	49 1/3	.250	1	3	19	48	0	0	31	18	21	20
生駒	26	5	70	3.92	147	.250	3	9	4	70	0	2	100	77	70	64
正田	19	2	5	4.50	6	.000	0	0	0	5	0	0	4	3	3	3
黒木	26	6	159	4.13	229	.538	14	12	22	159	0	0	119	96	115	105
中村(隼)	25	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
清水	25	4	26	4.32	125	.375	6	10	0	26	1	4	74	81	70	60
建山	25	3	50	4.10	195 1/3	.480	12	13	0	50	1	3	117	61	100	89

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
岩本	G	D	G	C	80%
金村	G	E	G	D	60%
関根	G	E	G	D	80%
下柳	G	E	G	D	80%
立石	G	E	G	D	80%
オーミー	G	F	G	D	50%
新谷	G	E	G	D	80%
芝草	G	D	G	D	80%
厚沢	G	F	G	E	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
斉藤	G	F	G	E	80%
高橋(憲)	G	F	G	D	80%
ミラバル	G	E	G	D	50%
生駒	G	E	G	D	60%
正田	G	F	G	D	30%
黒木	G	E	G	D	80%
中村(隼)	G	F	F	D	60%
清水	G	F	G	D	60%
建山	G	E	F	D	60%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
野口	29	12	482	.262	1302	341	27	174	139	231	83	46	14	21	.296	15
田口	30	9	420	.195	889	173	16	74	56	272	74	44	2	0	.245	20
小笠原	27	5	385	.301	1281	385	57	201	230	202	146	0	11	29	.372	18
片岡	31	10	1087	.279	3876	1082	120	533	544	778	632	41	26	31	.377	73
金子	25	8	630	.262	2112	554	26	172	292	305	187	127	9	55	.305	51
奈良原	32	11	939	.240	1582	380	6	115	273	251	207	135	10	134	.305	47
田中(幸)	33	16	1633	.264	5981	1580	231	809	797	1041	526	34	51	34	.322	166
古城	25	4	48	.242	33	8	0	2	6	9	4	1	0	4	.316	2
西浦	26	9	250	.236	794	187	27	98	121	171	102	3	6	26	.321	2
オバンドー	31	3	201	.320	731	234	50	163	128	128	120	0	7	3	.416	8
ウィルソン	31	5	393	.271	1445	392	107	309	205	372	186	0	10	2	.354	0
井出	29	8	679	.254	2209	560	50	239	307	449	223	80	17	82	.312	15
上田	27	10	694	.243	1465	356	27	140	166	351	171	35	11	31	.315	11
中村(豊)	27	6	175	.232	228	53	3	21	27	42	23	11	1	5	.290	1
石本	28	11	181	.275	472	130	3	29	69	86	37	21	2	30	.315	1
島田	31	7	107	.258	295	76	6	47	43	58	22	9	3	1	.301	0
藤島	31	14	291	.158	322	51	10	37	53	118	35	3	1	11	.239	4
田中(賢)	19	2	5	.200	5	1	0	0	0	2	0	0	0	0	.200	0
阿久根	26	3	14	.167	12	2	0	1	1	4	0	0	0	0	.167	0
森本	20	3	7	.154	13	2	1	3	2	5	3	0	0	0	.313	0
實松	20	3	10	.125	8	1	0	1	0	4	0	0	1	0	.125	0
木元	22	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
野口	D	G	C	B	80%
田口	F	G	G	D	80%
小笠原	A	G	C	D	80%
片岡	C	G	F	C	80%
金子	E	G	E	C	60%
奈良原	D	G	D	B	80%
田中(幸)	C	G	F	C	80%
古城	F	G	E	D	60%
西浦	E	G	E	D	80%
オバンドー	A	G	G	F	50%
ウィルソン	C	G	G	G	50%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
井出	D	G	C	C	80%
上田	E	G	E	B	80%
中村(豊)	F	G	F	D	80%
石本	E	G	C	D	80%
島田	E	G	G	D	80%
藤島	D	G	F	D	80%
田中(賢)	F	G	G	C	30%
阿久根	F	G	F	C	80%
森本	F	G	F	C	30%
實松	F	G	G	B	30%
木元	G	G	G	B	30%

ORIX BLUE WAVE

オリックスブルーウェーブ

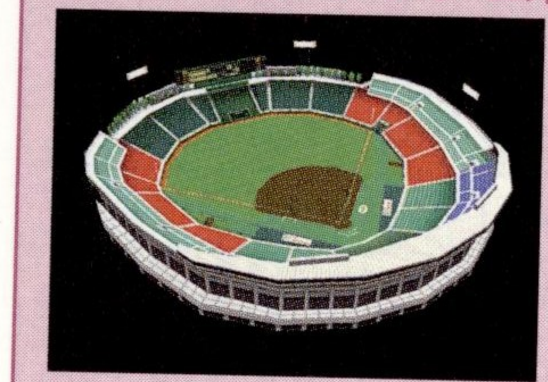
万能プレイヤーの誕生！

TEAM DATA

設　立：1936年
通算成績：4081勝3573敗288分け
優勝回数：12回(日本一4回)

HOME GROUND

グリーンスタジアム神戸



天然芝
両翼………99.1m
センター…122.0m
フェンス……3.2m

一軍コーチングスタッフ

監督	仰木彬
投手コーチ	神部年男
打撃コーチ	高畠康真
守備走塁コーチ	弓岡敬二郎
守備走塁コーチ	松山秀明
バッテリーコーチ	ロジャー・ハンセン
バッテリーコーチ補佐	別府修作
トレーニングコーチ	安田昌玄

オリックスの二軍監督は、南海、近鉄、オリックスで活躍した新井宏昌で、打撃コーチも兼任。コーチ陣は、投手コーチに酒井勉、内野守備走塁コーチに馬場敏史など5人。

5月初めには8連勝して首位を守っていた時期もあったが、その後は負けが先行し、結局は貯金ふたつの4位で前半戦を折り返したオリックス。投手陣ではベテランの加藤が前半戦に大活躍し、チームの勝ち頭となる8勝をあげた。また、抑えから先発に転向した小倉がリーグNo.1の無四球試合3とコントロールのよさを見せれば、新人ストッパーとして活躍する大久保は3勝4S、防御率2.00で8月の月間MVPに選ばれ、新人王候補へと名乗りを上げている。一方の打撃陣では、田口、谷、アリアス、大島らの中軸と、脇を固める塩崎、五十嵐、進藤らが、イチローが抜けた穴を感じさせない連打を見せる試合が多く、前半戦は大阪近鉄と福岡ダイエーに次ぐ、リーグ3位のチーム打率を残した。特に谷は、12球団No.1の二塁打数を誇り好機に強いところを見せて、打率も3割を超え、3番打者としてチームを引っ張っている。また、五十嵐が西武との13回戦で4番に起用され、史上初の全打順、全守備位置を経験した万能プレイヤーとなった。



大阪近鉄との16回戦。リーグNo.1のチーム打率で打ちまくる猛牛打線を、わずか2安打に抑え、98球無四球完封で6勝目を飾った小倉

チームの特徴

投手陣

長所は最高球速が速い投手が多いこと。平均値は12球団中6位だが、二軍も含めると最高が牧野の152km/hで、川越、戸叶、大久保、具臺晟、木田、山口、平井の7人が140km/h台後半〜150km/hのスピードを誇る。欠点は変化球レベルの低さで、投げられてもレベル1という選手が多い。

長所　球速の速さ
短所　変化球レベルの低さ

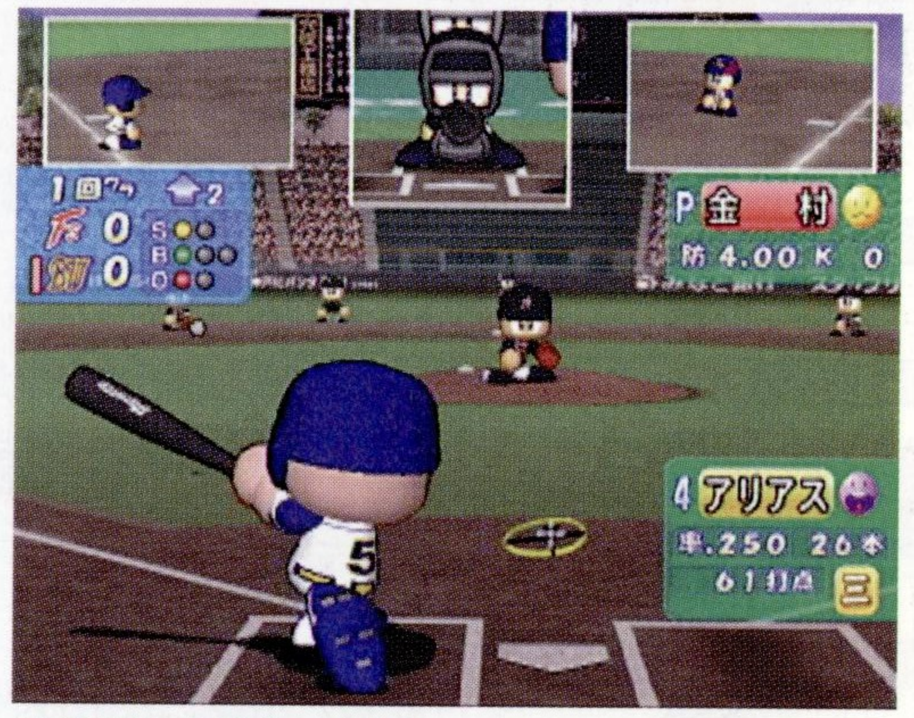


後半戦の巻き返しに期待がかかる川越は、1年目11勝、2年目8勝で、合計19勝をあげている

野手陣

野手陣の長所は肩力の高さで、田口のA(14)を筆頭に、二軍の三輪も含めC(10)以上の選手が10人もいる。欠点は打撃力の低さ。ミートカーソルは12球団中12位、谷、田口、アリアス、大島のD(4)が最高で、それ以上の選手はおらず、パワーも100以上の選手は4人しかいない。

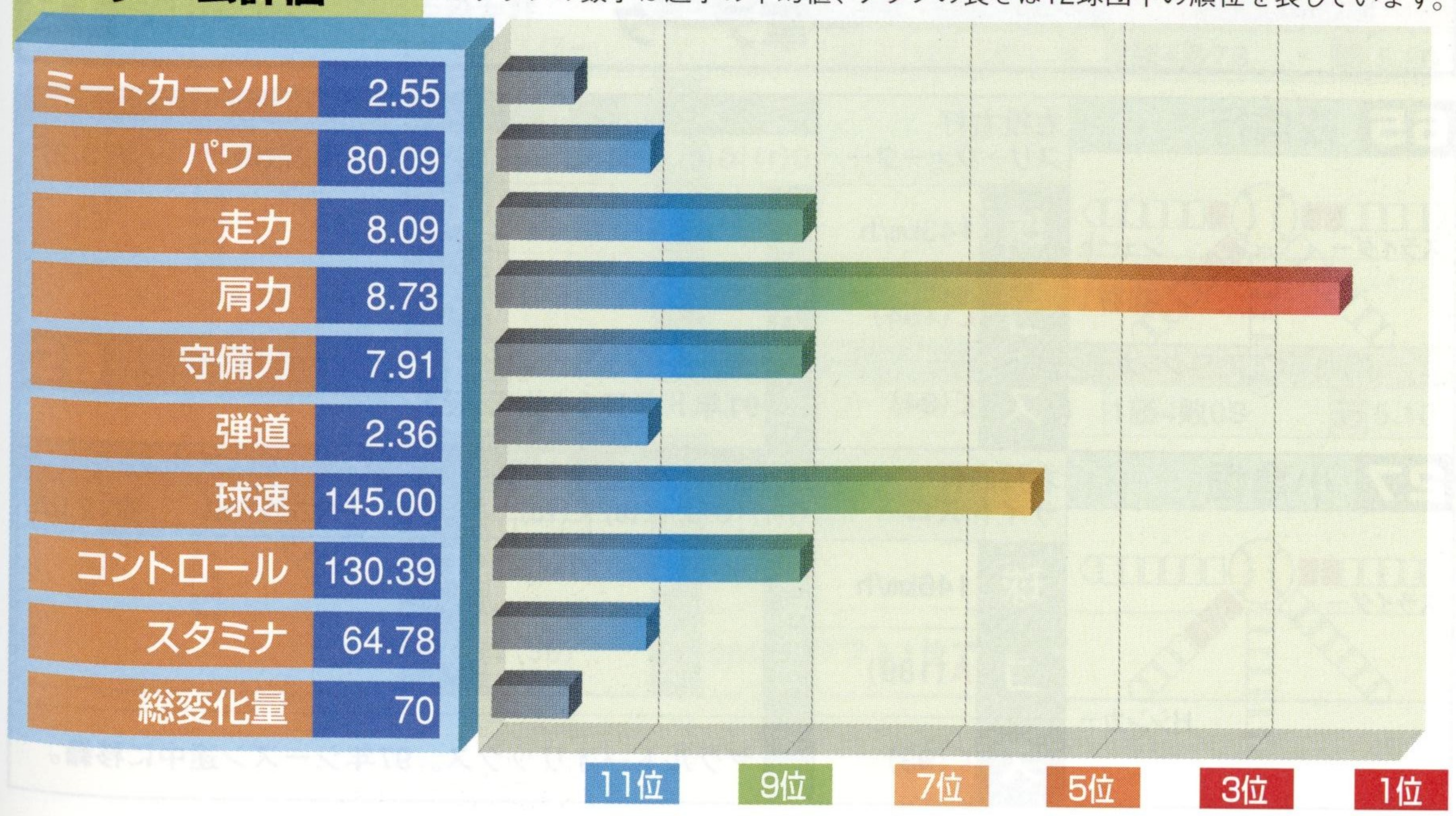
長所　肩力の高さ
短所　ミートカーソルの小ささ



前半戦は全試合に出場し、打率.272、本塁打21本、打点55と4番の責任を果たしたアリアス

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。



投手陣 投手起用は調子優先

先発陣

オリックスの先発投手陣は、戎、小倉、金田、川越、加藤の5投手が軸で、そのあとにカルロスと戸叶が続く7人態勢である。9連戦でも誰を先発として起用するかで迷うことはないし、先発が早い回で崩れても、大久保や嘉勢などロングリリーフとして起用できる投手が控えている。危ないと思ったら、積極的にリリーフをマウンドに送っていく。これがオリックス投手陣の投手起用法である。

ローテーション	勝利の方程式
戎	先発
小倉	大久保
加藤	具臺晟
川越	
金田	

ローテーションはこの5人。方程式は大久保から具臺晟としたが、嘉勢、山崎、今村も、調子によっては積極的に起用していこう。

中継ぎ・抑え陣

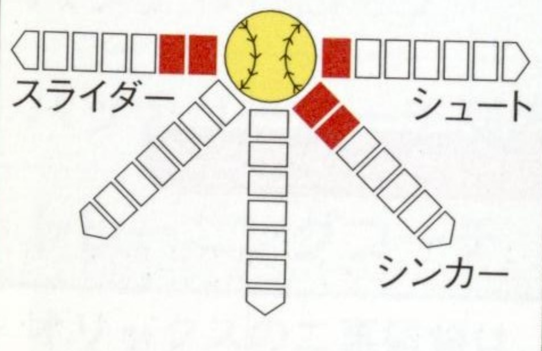
中継ぎ・抑え陣では、抑えを誰に任せるかがポイントだ。レベル5のHスライダーで勝負する具臺晟かレベル3のフォークを持つ大久保が候補で、ふたりとも球速が148km/hと速い。ただ、具臺晟は「ムラッ気」を持っているので、調子によっては起用しにくくなる。つまり、オリックスの中継ぎ・抑え陣は勝利の方程式にこだわらず、調子のいい者を優先して起用していくのがベストなのだ。



日本ハムとの16回戦。中村(隼)と投げ合い、6回1/3を3失点で抑えて今季8勝目をつかんだベテラン加藤

一軍データ

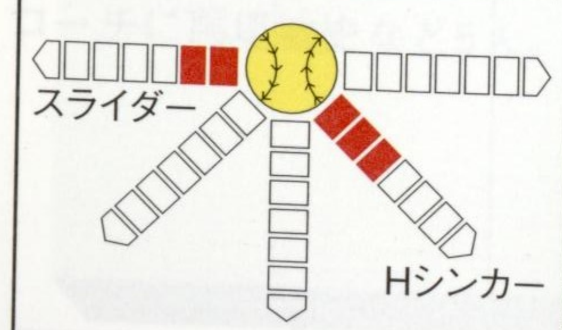
65 戎信行



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	D(8)	9	8勝2敗0S	防 3.27

球	143km/h	特殊能力	
コ	C(154)		
ス	C(84)	メモ	91年ドラフト2位で入団。

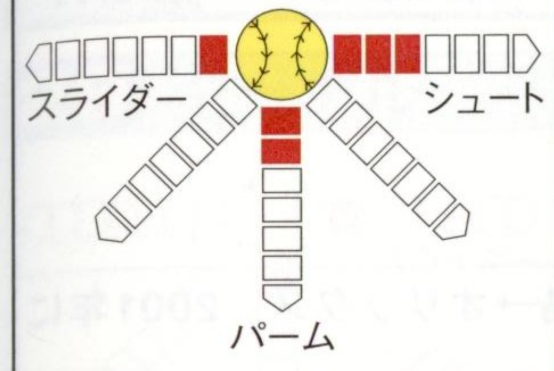
27 小倉恒



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	9	9勝5敗10S	防 2.98

球	146km/h	特殊能力	
コ	A(189)		
ス	C(93)	メモ	ヤクルト→オリックス。97年シーズン途中に移籍。

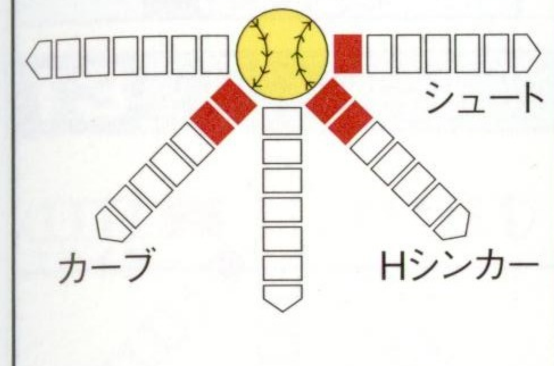
1 加藤伸一



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	9	3勝6敗0S	防 4.98

球	144km/h	特殊能力	キレ○
コ	B(160)		
ス	B(122)	メモ	(南海→福岡ダイエー)→広島→オリックス。99年に移籍。

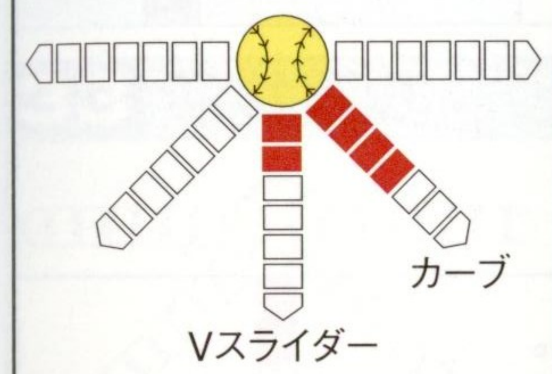
20 川越英隆



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(9)	9	8勝6敗0S	防 3.79

球	149km/h	特殊能力	逃げ球
コ	C(154)		
ス	B(121)	メモ	99年ドラフト2位で入団。

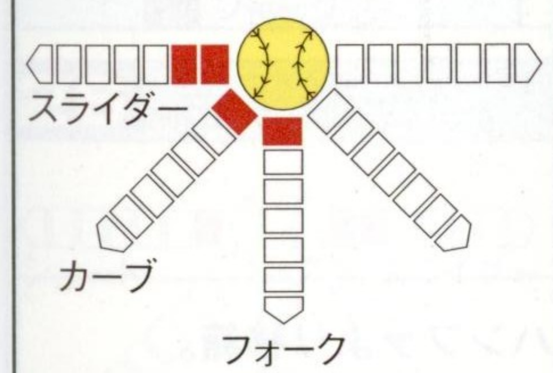
15 金田政彦



左投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	9	6勝6敗0S	防 3.51

球	142km/h	特殊能力	クイック○
コ	C(141)		
ス	C(106)	メモ	93年ドラフト2位で入団。

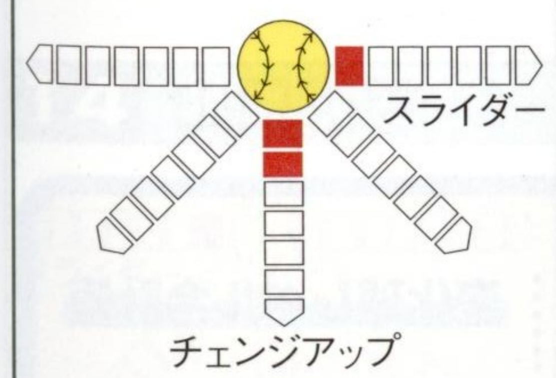
17 戸叶尚



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	6	0勝0敗0S	防 7.50

球	147km/h	特殊能力	ポーカーフェイス 速球中心
コ	E(115)		
ス	C(82)	メモ	横浜→オリックス。2001年に移籍。

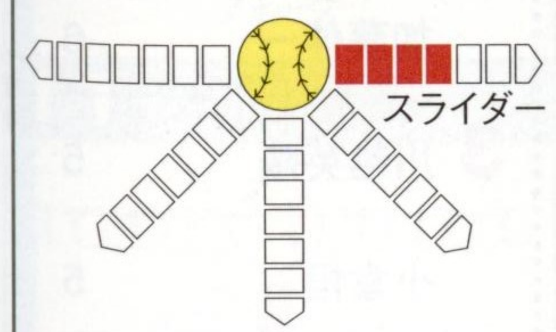
91 カルロス



左投左打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	7勝4敗7S	防 5.26

球	143km/h	特殊能力	
コ	E(110)		
ス	D(63)	メモ	2000年に米独立リーグより移籍。

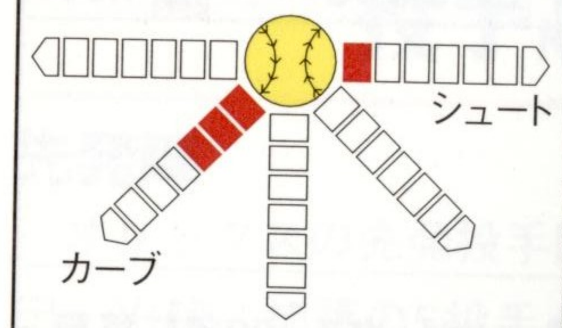
28 嘉勢敏弘



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	F(2)	F(50)	E(7)	D(9)	E(6)	5	1勝4敗0S	防 5.10

球	142km/h	特殊能力	
コ	D(125)		
ス	E(58)	メモ	95年ドラフト1位で入団。

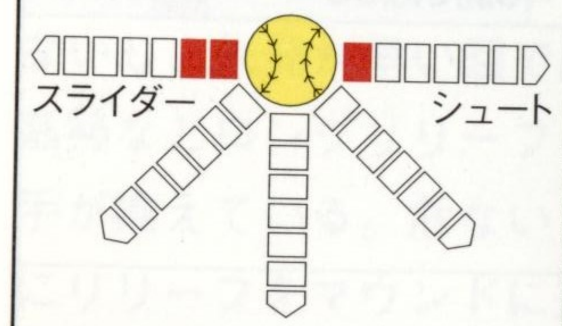
40 山崎慎太郎



右投左打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(6)	7	2勝2敗6S	防 5.11

球	141km/h	特殊能力	変化球中心
コ	C(142)		
ス	E(42)	メモ	近鉄→福岡ダイエー→広島→オリックス。2001年に移籍。

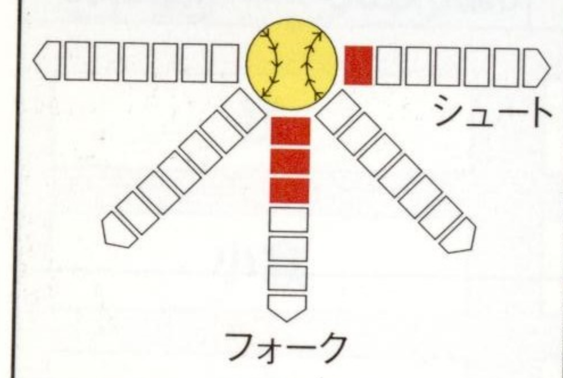
39 今村文昭



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	F(25)	E(7)	D(9)	F(5)	8	—	防 —

球	140km/h	特殊能力	
コ	C(144)		
ス	E(40)	メモ	96年ドラフト1位で入団。

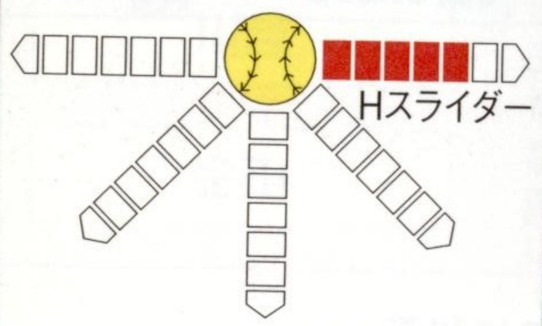
35 大久保勝信



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	7	—	防 —

球	148km/h	特殊能力	
コ	D(134)		
ス	D(71)	メモ	2001年ドラフト2位で入団。

18 具臺晟



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	E(6)	8	—	防 —

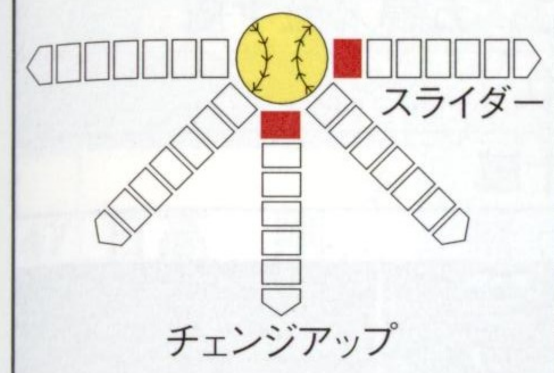
球	148km/h	特殊能力	ムラッ気
コ	D(122)		
ス	E(42)	メモ	2001年に韓国のピングレ・ハンファより移籍。

各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	牧野塁	152km/h	1	小倉恒	189	1	加藤伸一	122	1	金田政彦	6
2	山口和男	150km/h	2	加藤伸一	160	2	川越英隆	121		加藤伸一	6
3	川越英隆	149km/h	3	川越英隆	154	3	金田政彦	106	3	川越英隆	5
	木田優夫	149km/h		戎信行	154	4	小倉恒	93		小倉恒	5
5	大久保勝信 他1名	148km/h	5	今村文昭	144	5	戎信行	84		戎信行 他1名	5

二軍データ

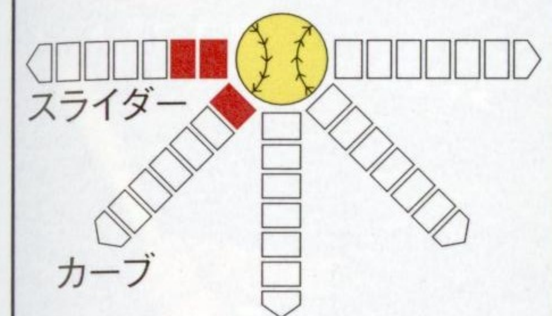
29 ヤーナル



左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	F(5)	D(8)	D(8)	7	—	防 —

球	138km/h	特殊能力	
コ	F(107)		
ス	D(61)	メモ	2001年シーズン途中に米3Aのルイビル・リバーバッツ(レッズ傘下)より移籍。

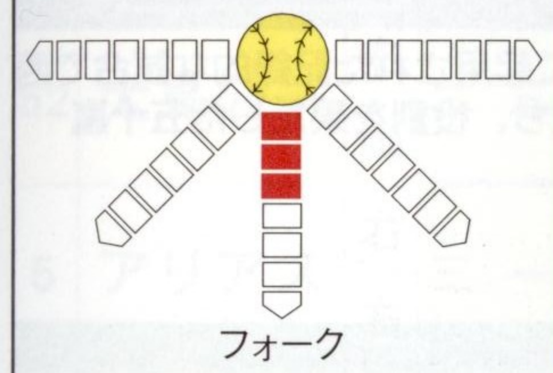
13 牧野塁



右投右打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8	2勝3敗2S	防 3.14

球	152km/h	特殊能力	
コ	F(102)		
ス	E(40)	メモ	93年ドラフト3位で入団。

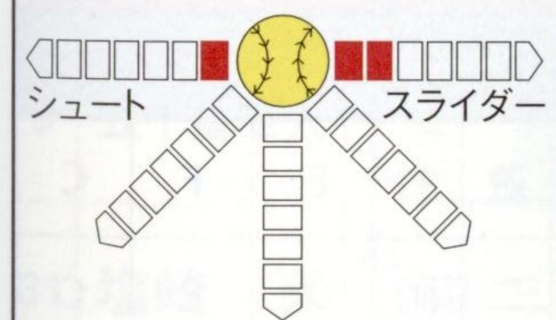
33 平井正史



右投右打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(7)	7	0勝1敗0S	防 7.36

球	147km/h	特殊能力	
コ	F(105)		
ス	E(38)	メモ	94年ドラフト1位で入団。

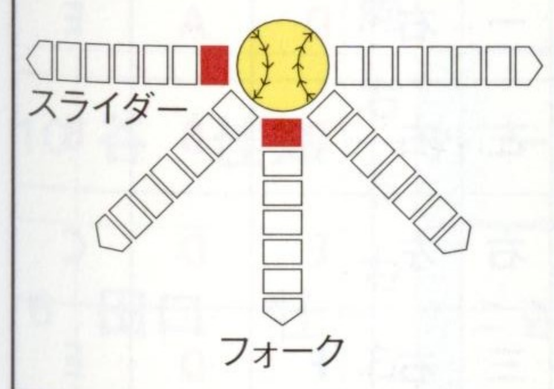
26 岩下修一



左投左打 サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	D(9)	E(7)	7	1勝0敗0S	防 3.86

球	141km/h	特殊能力	
コ	D(126)		
ス	E(36)	メモ	2000年ドラフト4位で入団。

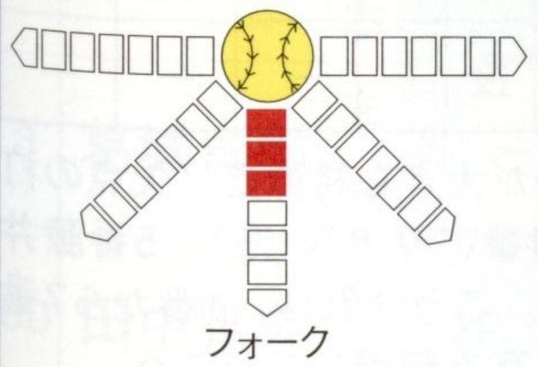
14 山口和男



右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(7)	C(11)	E(7)	7	0勝0敗1S	防 2.40

球	150km/h	特殊能力	速球中心
コ	F(107)		
ス	E(35)	メモ	2000年ドラフト1位で入団。

11 木田優夫



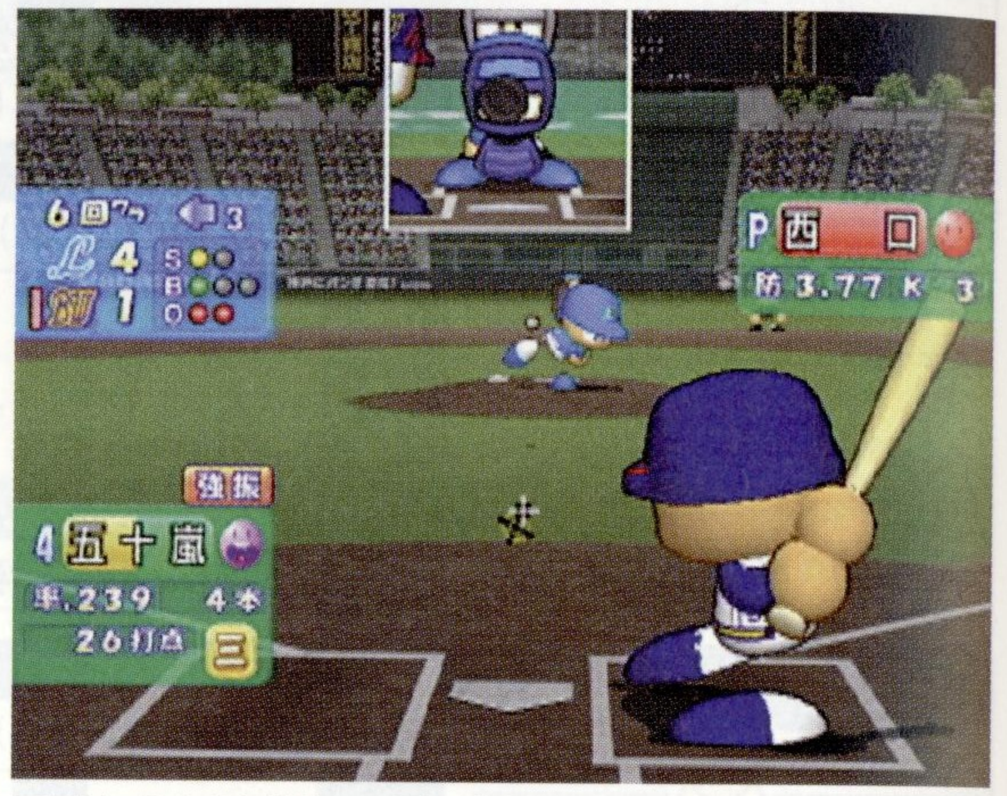
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	7	3勝3敗3S	防 5.66

球	149km/h	特殊能力	人気
コ	E(110)		
ス	E(32)	メモ	巨人→オリックス→米大リーグ・デトロイトタイガース→オリックス。2000年シーズン途中に移籍。

野手陣 総力戦でペナントを戦い抜け！

野手陣は打撃、走塁、守備と、なにかに秀でている選手が多く、適材適所で選手を起用していくことがペナントを制覇する鍵となる。つまり、各選手の能力をしっかりと把握することが重要なのだ。また、二塁、三塁、遊撃を守れる斉藤と、一塁、三塁、外野を守れる五十嵐のふたりの控え選手で、捕手以外の全守備位置を網羅できることも覚えておこう。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーB(112)の藤井、「代打男」を持つ藤立、「チャンス○」を持つ五島の3人。確実に送りたいときには「バント○」の五十嵐を起用する。代走は走力C(10)の斉藤と田中。守備要員は、内野手が斉藤、外野手なら五十嵐となる。

代打	藤井／藤立／五島／五十嵐
代走	斉藤／田中
守備要員	斉藤／五十嵐



西武との13回戦。4番に起用された記録的な試合で西口からソロホーマーを放ち、役割を果たした五十嵐

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	塩崎	遊	右	E	F	C
2	大島	二	両	D	E	C
3	谷	中	右	D	C	B
4	アリアス	一	右	D	A	E
5	ビティエロ	DH	右	E	D	F
6	葛城	右	左	E	D	C
7	進藤	三	右	F	D	E
8	吉原	捕	右	F	E	D
9	田口	左	右	D	B	B

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	塩崎	遊	右	E	F	C
2	大島	二	両	D	E	C
3	谷	中	右	D	C	B
4	アリアス	一	右	D	A	E
5	田口	左	右	D	B	B
6	葛城	右	左	E	D	C
7	進藤	三	右	F	D	E
8	吉原	捕	右	F	E	D
9	P	投	—	—	—	—

複数の守備位置を守れる選手が多いので、いろいろなオーダーが組めるのが大きな特徴だ。欠点の打撃力の低さを解消したいなら、1番田口(二)、2番進藤(遊)、3番谷(中)、4番アリアス(三)、5番藤井(DH)、6番藤立(左)、7番五十嵐(右)、8番五島(一)、9番吉原(捕)にしよう。こうすれば、1番から7番まではパワー90以上の打線になる。また、捕手は肩力を重視したい場合は日高を起用していこう。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕投・打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
47	日高　剛	右	捕	F	E	F	C	D	8	2	
		左		2	75	5	11	8			
32	吉原孝介	右	捕	F	E	D	D	D	8	2	
		右		2	77	9	9	8			
8	藤井康雄	右	一 外	F	B	F	E	E	8	4	人気 途中交代
		左		2	112	5	7	6			
23	ビティエロ	右	一	E	D	F	F	G	2	3	
		右		3	82	4	5	3			
45	五島裕二	右	一 三	E	D	F	C	F	8	3	チャンス○
		左		3	86	5	10	5			
52	大島公一	右	二 三	D	E	C	E	B	6	2	バント○ 粘り男 ヘッドスライディング 慎重打法
		両		4	68	10	7	12			
5	アリアス	右	三 一	D	A	E	C	D	6	4	パワーヒッター
		右		4	152	6	11	8			
7	進藤達哉	右	三 二 遊	F	D	E	C	A	9	3	サブポジ○
		右		2	90	7	10	14			
9	五十嵐章人	右	三 一 外	F	D	D	C	C	7	2	バント○ サブポジ○ 守備要員
		左		2	92	8	10	10			
31	塩崎　真	右	遊 三	E	F	C	C	D	5	1	チャンス○ ミート打ち多用 慎重打法
		右		3	63	11	10	9			
54	斉藤秀光	右	遊 二 三	G	F	C	D	B	11	1	守備要員 代走要員 慎重打法
		両		1	20	10	8	12			
10	谷　佳知	右	外 一	D	C	B	C	D	8	4	内野安打 積極打法
		右		4	103	13	11	9			
6	田口　壮	右	外 二 遊	D	B	B	A	B	12	3	流し打ち チャンス○ 満塁男 人気 積極打法
		右		4	110	12	14	13			
00	藤立次郎	右	外	E	C	E	E	F	9	3	対左投手○ 代打男 代打要員 慎重打法
		右		3	99	6	6	5			
3	葛城育郎	左	外 一	E	D	C	C	F	6	2	途中交代
		左		3	88	10	10	5			
60	田中雅興	右	外	F	F	C	E	E	9	1	代走要員
		左		2	55	10	7	7			

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
2	三輪　隆	右・右	捕	F 2	E 65	F 4	C 10	C 10	8	2	守備要員
49	川﨑義文	右・右	一　捕	F 2	D 80	D 8	D 8	E 6	8	2	サブポジ○　代打要員
4	福留宏紀	右・右	二－三	F 2	E 67	D 8	E 6	F 5	4	3	慎重打法
25	佐竹　学	右・右	三－二	F 2	E 78	E 7	E 7	E 6	6	2	代打要員
0	松元秀一郎	右・左	外	F 2	F 50	B 12	E 7	D 9	10	1	守備要員　積極打法
58	高見澤考史	右・左	外	F 2	F 50	D 8	D 8	F 4	8	2	

各能力ベスト10

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
1 大島公一 4	1 アリアス 152	1 谷佳知 13	1 田口壮 14	1 進藤達哉 14
アリアス 4	2 藤井康雄 112	2 田口壮 12	2 日高剛 11	2 田口壮 13
谷佳知 4	3 田口壮 110	松元秀一郎 12	アリアス 11	3 大島公一 12
田口壮 4	4 谷佳知 103	4 塩崎真 11	谷佳知 11	斉藤秀光 12
5 ビティエロ 3	5 藤立次郎 99	5 大島公一 10	5 五島裕二 10	5 五十嵐章人 10
五島裕二 3	6 五十嵐章人 92	斉藤秀光 10	進藤達哉 10	三輪隆 10
塩崎真 3	7 進藤達哉 90	葛城育郎 10	五十嵐章人 10	7 塩崎真 9
藤立次郎 3	8 葛城育郎 88	田中雅興 10	塩崎真 10	谷佳知 9
葛城育郎 3	9 五島裕二 86	9 吉原孝介 9	葛城育郎 10	松元秀一郎 9
10 日高剛 他11名 2	10 ビティエロ 82	10 五十嵐章人 他3名 8	三輪隆 10	10 日高剛 他2名 8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	日高　剛	.203	34	6	96年ドラフト3位で入団。
一軍	吉原孝介	.333	0	0	巨人→中日→オリックス。2001年に移籍。
一軍	藤井康雄	.229	54	18	(阪急→オリックス)87年ドラフト4位で入団。
一軍	ビティエロ	－	－	－	2001年に米3Aのラスベガス51sより移籍。
一軍	五島裕二	.262	16	2	95年ドラフト3位で入団。
一軍	大島公一	.283	33	1	近鉄→オリックス。96年に移籍。
一軍	アリアス	.250	61	26	2000年に大リーグのパドレスより移籍。
一軍	進藤達哉	.224	15	2	(大洋→横浜)→オリックス。2001年に移籍。
一軍	五十嵐章人	.239	26	4	千葉ロッテ→オリックス。98年に移籍。
一軍	塩崎　真	.262	35	1	97年ドラフト3位で入団。
一軍	斉藤秀光	.091	2	0	94年ドラフト3位で入団。
一軍	谷　佳知	.284	73	9	97年ドラフト2位で入団。
一軍	田口　壮	.279	49	8	92年ドラフト1位で入団。
一軍	藤立次郎	.266	23	3	大阪近鉄→オリックス。2000年に移籍。
一軍	葛城育郎	.192	3	2	2000年ドラフト2位で入団。
一軍	田中雅興	－	－	－	96年ドラフト5位で入団。
二軍	三輪　隆	.182	7	2	94年ドラフト2位で入団。
二軍	川﨑義文	.000	0	0	横浜→オリックス。2001年に移籍。
二軍	福留宏紀	.053	1	0	94年ドラフト4位で入団。
二軍	佐竹　学	.213	10	2	97年ドラフト4位で入団。
二軍	松元秀一郎	.167	4	0	ヤクルト→オリックス。99年に移籍。
二軍	高見澤考史	－	－	－	2001年ドラフト6位で入団。

COM采配

チーム方針

オリックスのチーム方針の初期設定は右の通り。出塁したら盗塁などの冒険はしないで、きっちりと送り、タイムリーを待つ設定になっている。このままの設定でも問題はないが、変更するとしたらヒットエンドランで、「普通」から「多い」にして積極策を使えるようにしてもいい。ほかでは、スクイズを「普通」から「多い」に変更して戦わせてみてもおもしろいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	普通
守備固め	多い
盗塁	少ない
送りバント	多い
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
10	**11**	12	**13**	**14**	**15**	16	**17**	**18**	19
20	21	22	**23**	24	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**
30	**31**	**32**	**33**	34	**35**	36	37	38	**39**
40	41	42	43	44	**45**	46	**47**	48	**49**
50	51	**52**	53	**54**	55	56	57	**58**	59
60	61	62	63	64	**65**	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	**91**	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。12番は空き番号。16番は甲子園の準優勝投手で98年ドラフト1位の川口、19番は99年ドラフト4位の木村と、両方とも投手が背負っている背番号である。

オリックスブルーウェーブの1ゲーム記録　2000年

●最多安打　18本　8月2日　対千葉ロッテ
9－1で勝利。大島が5安打、五十嵐が4安打、五島が3安打の猛打賞。

●最多本塁打　4本　5月17日　対日本ハム
9－5で勝利。2回に日高が2号、5回に藤井が9号、6回に三輪が1号、7回にアリアスが6号を放った。

●最多得点　13点　8月18日　対大阪近鉄
13－3で勝利。田口が3安打3打点の猛打賞。先発全員安打の猛攻で17安打を放った。

●最多失点　21点　9月5日　対大阪近鉄
3－21で敗戦。先発の小林が1回0/3でKOされ、二番手の嘉勢以下6投手が全員安打を打たれて自責点がつくという、不名誉な記録を作ってしまった。

●最多併殺打　3回　7月6日　対日本ハム
6－1で勝利。1回に谷が遊ゴロ併殺。3回に大島が投ゴロ併殺。4回にアリアスが遊ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、先発・中継ぎ枠にいる戎はスタミナはそれほど高くないが、中継ぎでは起用したくない選手なので、先発枠に移動しよう。また、抑えの具臺晟が「接戦リード」になっているが、「セーブ狙い」か「セーブ(終)」を設定、あるいは大久保を抑え枠に移動させて「セーブ狙い」を設定しておこう。



対西武16回戦。散発3安打、今季2度目の完封で4勝目をあげた戎

初期設定

起用	選手名	設定
先発	金田	スタミナ限界
	川越	完投
	小倉	スタミナ限界
	加藤	スタミナ限界
先発・中継ぎ	戸叶	調子次第
	戎	調子次第
	カルロス	調子次第
中継ぎ	嘉勢	接戦リード
	山崎	リード時
	今村	ビハインドでも
	大久保	接戦リード
抑え	具臺晟	接戦リード

野手起用法

オリックスの基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は、3番の谷だけが固定されているが、チームNo.1のパワーを誇るアリアスは4番に固定してもいいだろう。野手起用法では、代打要員が藤立しか設定されていないが、パワーB(112)の藤井と「チャンス○」でパワーD(86)の五島は設定しておくのがいいだろう。また、肩力がC(11)の日高を守備要員にして、吉原に途中交代を設定すると、終盤で守備交代が行われて、日高の肩力を活かせる設定になる。



対日本ハム13回戦。代打で登場し、12本目のグランドスラムを放った藤井

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	塩崎	遊	三	
2	大島	二	三	
3	谷	中	一	固定
4	アリアス	一	三	
5	ビティエロ	DH	一	
6	葛城	右	一	途中
7	進藤	三	二 遊	
8	吉原	捕		
9	田口	左	二 遊	
控	日高	捕		
控	藤井	一	外	途中
控	五島	一	三	
控	五十嵐	三	一 外	守備
控	斉藤	遊	二 三	代走 守備
控	藤立	外		代打
控	田中	外		代走

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	福岡ダイエー	福	5月11日	日本ハム	ド	6月28日	移動日		8月15日	千葉ロッテ	マ
3月25日	福岡ダイエー	福	5月12日	日本ハム	ド	6月29日	移動日		8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	日本ハム	ド	6月30日	大阪近鉄	函	8月17日	日本ハム	ド
3月27日	西武	戸	5月14日	大阪近鉄	戸	7月1日	大阪近鉄	函	8月18日	日本ハム	ド
3月28日	西武	戸	5月15日	大阪近鉄	戸	7月2日	日本ハム	ド	8月19日	日本ハム	ド
3月29日	移動日		5月16日	大阪近鉄	戸	7月3日	日本ハム	ド	8月20日	大阪近鉄	大
3月30日	千葉ロッテ	マ	5月17日	移動日		7月4日	移動日		8月21日	大阪近鉄	大
3月31日	千葉ロッテ	マ	5月18日	福岡ダイエー	福	7月5日	移動日		8月22日	大阪近鉄	大
4月1日	千葉ロッテ	マ	5月19日	福岡ダイエー	福	7月6日	西武	戸	8月23日	移動日	
4月2日	日本ハム	戸	5月20日	福岡ダイエー	福	7月7日	西武	戸	8月24日	千葉ロッテ	戸
4月3日	日本ハム	戸	5月21日	千葉ロッテ	戸	7月8日	西武	戸	8月25日	千葉ロッテ	戸
4月4日	日本ハム	戸	5月22日	千葉ロッテ	戸	7月9日	日本ハム	戸	8月26日	千葉ロッテ	戸
4月5日	移動日		5月23日	移動日		7月10日	日本ハム	戸	8月27日	西武	戸
4月6日	大阪近鉄	戸	5月24日	移動日		7月11日	日本ハム	戸	8月28日	西武	戸
4月7日	大阪近鉄	戸	5月25日	大阪近鉄	大	7月12日	移動日		8月29日	西武	戸
4月8日	大阪近鉄	戸	5月26日	大阪近鉄	大	7月13日	移動日		8月30日	移動日	
4月9日	西武	西	5月27日	大阪近鉄	大	7月14日	大阪近鉄	大	8月31日	福岡ダイエー	福
4月10日	西武	西	5月28日	移動日		7月15日	大阪近鉄	大	9月1日	福岡ダイエー	福
4月11日	西武	西	5月29日	西武	盛	7月16日	福岡ダイエー	福	9月2日	福岡ダイエー	福
4月12日	移動日		5月30日	西武	仙	7月17日	福岡ダイエー	福	9月3日	日本ハム	戸
4月13日	福岡ダイエー	戸	5月31日	移動日		7月18日	移動日		9月4日	日本ハム	戸
4月14日	福岡ダイエー	戸	6月1日	日本ハム	戸	7月19日	移動日		9月5日	移動日	
4月15日	福岡ダイエー	戸	6月2日	日本ハム	戸	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	大阪近鉄	大	6月3日	日本ハム	戸	7月21日	移動日		9月7日	西武	西
4月17日	大阪近鉄	大	6月4日	千葉ロッテ	マ	7月22日	移動日		9月8日	西武	西
4月18日	移動日		6月5日	千葉ロッテ	マ	7月23日	移動日		9月9日	西武	西
4月19日	移動日		6月6日	移動日		7月24日	移動日		9月10日	福岡ダイエー	戸
4月20日	日本ハム	ひ	6月7日	移動日		7月25日	移動日		9月11日	福岡ダイエー	戸
4月21日	日本ハム	ド	6月8日	福岡ダイエー	戸	7月26日	移動日		9月12日	福岡ダイエー	戸
4月22日	日本ハム	ド	6月9日	福岡ダイエー	戸	7月27日	千葉ロッテ	戸	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	福岡ダイエー	戸	7月28日	千葉ロッテ	戸	9月14日	大阪近鉄	戸
4月24日	千葉ロッテ	戸	6月11日	西武	西	7月29日	千葉ロッテ	戸	9月15日	大阪近鉄	戸
4月25日	千葉ロッテ	戸	6月12日	西武	西	7月30日	移動日		9月16日	大阪近鉄	戸
4月26日	千葉ロッテ	戸	6月13日	移動日		7月31日	日本ハム	札	9月17日	千葉ロッテ	マ
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	日本ハム	札	9月18日	千葉ロッテ	マ
4月28日	日本ハム	戸	6月15日	大阪近鉄	大	8月2日	移動日		9月19日	千葉ロッテ	マ
4月29日	日本ハム	戸	6月16日	大阪近鉄	大	8月3日	大阪近鉄	戸	9月20日	移動日	
4月30日	日本ハム	戸	6月17日	大阪近鉄	大	8月4日	大阪近鉄	戸	9月21日	移動日	
5月1日	西武	西	6月18日	千葉ロッテ	戸	8月5日	大阪近鉄	戸	9月22日	移動日	
5月2日	西武	西	6月19日	千葉ロッテ	戸	8月6日	西武	西	9月23日	福岡ダイエー	福
5月3日	西武	西	6月20日	移動日		8月7日	西武	西	9月24日	日本ハム	ド
5月4日	千葉ロッテ	マ	6月21日	移動日		8月8日	西武	西	9月25日	移動日	
5月5日	千葉ロッテ	マ	6月22日	西武	ナ	8月9日	移動日		9月26日	大阪近鉄	大
5月6日	千葉ロッテ	マ	6月23日	西武	ナ	8月10日	福岡ダイエー	戸	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	西武	ナ	8月11日	福岡ダイエー	戸	9月28日	移動日	
5月8日	福岡ダイエー	富	6月25日	福岡ダイエー	福	8月12日	福岡ダイエー	戸	9月29日	西武	戸
5月9日	福岡ダイエー	富	6月26日	福岡ダイエー	福	8月13日	千葉ロッテ	マ	9月30日	千葉ロッテ	戸
5月10日	移動日		6月27日	福岡ダイエー	北	8月14日	千葉ロッテ	マ			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

オリックスの欠点は打撃力の低さなので、パワーの高い選手か、ミートカーソルの大きな選手を獲得することが第一目標となる。「パワーがある」を中心に「ミートが上手い」か「足が速い」などの条件を加えて、トレードを仕かけていこう。ほかでは、信頼できる抑え投手がほしいので、「抑えタイプ」で「決め球がある」「球が速い」のふたつの条件を出してトレードを仕かけよう。投手と野手のどちらを先に狙うかは、どちらかといえば抑え投手のほうが先となる。トレード用の交換要員は基本的には二軍選手。同じようなタイプの選手が一軍にいて、出番の少ない二軍選手を選んでいこう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、野手ではパワーが高く打撃力に秀でている選手を狙い、投手は抑えを任せられる投手を狙っていくのが、オリックスの戦力補強の指針である。



リリーフエースを獲得して、安心して後ろを任せられるようになれば、先発投手陣の負担も軽くなり、戦いが楽になる

能力アップとコーチ

オリックスのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では金田が適任者となるが、OBの稲尾か平松を招へいするのがベスト。打撃コーチは、打撃指導の高い田口が適任者となるが、引退はさせられないので、こちらもOBの掛布か衣笠が適任者となる。守備走塁コーチは、松元、進藤、五十嵐、田口などが適任者となるので、戦力に余裕があるならコーチに転身させてもいいだろう。ファームの練習指示では、1年目からチームの欠点である打撃力アップを狙うか、あるいは1年目は守備力アップを中心にしておいて、それ以降は打撃コーチを強化して、打撃力の底上げを狙っていくのがオススメだ。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 高畠	D	G	G	G	70%
投手コーチ 神部	G	C	G	F	70%
守備走塁コーチ 弓岡	E	G	D	C	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



ファームにいる選手の打撃力をできるだけアップさせて、チームの欠点であるパワー不足を解消していくのが、ペナント制覇への近道だ

通算成績とコーチ転身データ

オリックスの通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は加藤と山崎の100勝、野手は藤井の300号本塁打と、進藤の100号本塁打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
戎	28	11	48	3.90	182 1/3	.800	8	2	0	48	1	8	108	60	95	79
小倉	30	9	153	3.30	294 2/3	.640	16	9	21	153	0	0	210	81	112	108
加藤	35	18	337	4.14	1459 1/3	.451	73	89	12	294	9	42	606	514	749	672
川越	27	3	41	3.17	269 2/3	.576	19	14	0	41	3	10	205	79	118	95
金田	31	9	147	3.99	560	.500	31	31	1	147	2	10	361	248	278	248
戸叶	26	9	144	5.15	370 1/3	.458	22	26	0	111	0	0	268	174	237	212
カルロス	29	2	42	5.26	104 1/3	.636	7	4	4	42	0	1	80	53	64	61
嘉勢	24	7	159	5.31	57 2/3	.200	1	4	0	23	0	0	50	26	36	34
山崎	34	15	340	4.12	1442	.477	84	92	9	285	10	50	822	649	750	660
今村	23	6	9	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
大久保	24	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
具臺晟	31	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヤーナル	25	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
牧野	26	9	80	4.60	125 1/3	.400	6	9	2	80	0	0	123	78	73	64
平井	25	8	158	3.05	289	.630	29	17	34	158	0	0	226	99	119	98
岩下	27	2	44	3.86	30 1/3	1.00	1	0	0	44	0	0	31	27	15	13
山口	26	2	9	2.40	15	.000	0	0	1	9	0	0	10	13	4	4
木田	32	14	339	3.89	1016 1/3	.460	57	67	39	323	5	26	851	380	464	439

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
戎	G	D	G	D	80%
小倉	G	D	G	D	80%
加藤	G	D	G	E	80%
川越	G	E	G	D	80%
金田	G	C	G	D	80%
戸叶	G	E	G	D	60%
カルロス	G	F	G	D	50%
嘉勢	F	E	G	E	60%
山崎	G	D	G	E	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
今村	G	F	G	E	30%
大久保	G	F	G	D	60%
具臺晟	G	E	G	D	50%
ヤーナル	G	F	G	D	50%
牧野	G	E	G	C	80%
平井	G	F	G	D	60%
岩下	G	F	G	E	80%
山口	G	F	G	D	80%
木田	G	E	G	D	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
日高	23	6	275	.203	675	137	11	79	69	126	66	25	5	2	.265	11
吉原	31	11	260	.220	396	87	4	25	49	92	30	14	2	6	.266	9
藤井	38	15	1500	.257	4489	1152	266	810	636	1073	739	4	48	19	.361	39
ビティエロ	30	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
五島	24	7	47	.254	126	32	2	16	13	25	12	0	0	0	.319	4
大島	33	9	903	.263	2780	730	21	240	403	381	444	169	24	43	.346	73
アリアス	29	2	116	.250	412	103	26	61	66	110	46	0	3	2	.325	8
進藤	31	14	1037	.241	3063	739	85	331	370	553	383	86	17	36	.318	50
五十嵐	32	11	766	.239	1618	387	23	160	166	236	163	64	10	4	.298	46
塩崎	27	5	398	.252	914	230	2	74	106	175	99	68	7	18	.304	40
斉藤	25	8	133	.106	47	5	0	2	8	17	6	2	0	2	.200	3
谷	28	5	501	.284	1846	524	31	213	254	192	167	20	18	53	.340	14
田口	31	10	973	.277	3641	1007	59	362	560	554	309	130	21	77	.323	58
藤立	29	12	340	.266	602	160	27	86	74	141	54	15	8	5	.319	7
葛城	23	2	12	.192	26	5	2	3	4	10	4	0	0	1	.300	0
田中	23	6	16	.118	17	2	0	0	3	6	0	1	0	0	.111	1
三輪	31	8	401	.216	901	195	8	80	77	130	77	67	12	3	.260	10
川崎	29	8	22	.194	36	7	0	2	2	12	5	1	0	0	.286	0
福留	25	8	96	.139	122	17	2	8	8	37	5	2	1	0	.171	8
佐竹	26	5	259	.220	528	116	4	43	52	101	36	16	4	6	.262	24
松元	28	11	190	.229	271	62	1	20	51	73	39	10	0	3	.316	1
高見澤	25	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
日高	F	G	G	D	30%
吉原	E	G	E	C	80%
藤井	D	G	G	D	80%
ビティエロ	E	G	G	G	50%
五島	E	G	G	E	60%
大島	D	G	E	C	80%
アリアス	C	G	G	C	50%
進藤	D	G	F	B	80%
五十嵐	D	G	F	B	80%
塩崎	F	G	E	D	80%
斉藤	G	G	F	C	60%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
谷	D	G	D	C	80%
田口	C	G	D	B	80%
藤立	D	G	G	E	80%
葛城	E	G	F	E	30%
田中	F	G	F	E	30%
三輪	F	G	G	C	80%
川崎	F	G	G	D	80%
福留	F	G	G	D	60%
佐竹	F	G	G	D	80%
松元	E	G	D	B	80%
高見澤	F	G	G	C	60%

CHIBA LOTTE MARINES

千葉ロッテマリーンズ

次々と記録を作ったリリーフエース

TEAM DATA

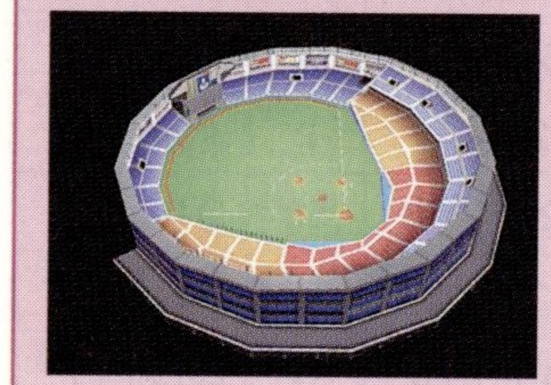
設　立：1949年

通算成績：3255勝3184敗300分け

優勝回数：4回(日本一2回)

HOME GROUND

千葉マリンスタジアム



人工芝

両翼………99.5m

センター…122.0m

フェンス……4.0m

一軍コーチングスタッフ

監督	山本功児
ヘッドコーチ	醍醐猛男
投手コーチ	仁科時成
投手コーチ	小野和幸
打撃コーチ	山下徳人
バッテリーコーチ	袴田英利
ブルペンコーチ	筒井良紀
内野守備走塁コーチ	佐藤兼伊知
外野守備走塁コーチ	西村徳文
トレーニングコーチ	荘勝雄

千葉ロッテの二軍監督は、中日、西武、千葉ロッテで活躍した平野謙。コーチ陣は、投手コーチに井上祐二、打撃コーチに昨季引退した秦真司など7人。

6月初めに16年ぶりの7連勝を決めて首位戦線に躍り出たが、その後は大阪近鉄と福岡ダイエー打線の勢いに飲み込まれ、前半戦を5割で折り返した千葉ロッテ。打撃陣では、ボーリックとメイの両外国人がチームNo.1、No.2の本塁打数と打点を叩き出す活躍を見せ、福浦が高打率を残して首位打者争いを演じている。一方の投手陣では、特にエースの黒木とリリーフエース小林(雅)の活躍が目立つ。黒木は開幕9連勝を達成し、6月末で自己最速の10勝目を記録。連勝記録継続中に6試合にかけて37回2/3の連続無失点記録を作った。ただ、残念なことに右肩の故障で戦列を離れてしまい、今季はその勇姿を見られないかもしれないが、ファンは1日も早い復帰を望んでいる。リリーフエースの小林(雅)は、鹿取が持っていた10試合連続セーブのパリーグ記録を12に更新、記録継続中に6日間連続セーブの日本新記録を達成した。しかも後半戦で、ウォーレンが99年にマークした30セーブの球団記録を更新し、ペドラザと最優秀救援投手を争っている。



オリックスとの11回戦。8回4失点ながら粘り強い投球で味方の援護を待ち、メイの一打で勝利をつかんだ黒木は、開幕9連勝を飾った

チームの特徴

投手陣

投手陣の能力の平均値は、球速とコントロールが12位、スタミナと総変化量が6位とあまりよくないが、黒木、藤田、小林(雅)と各役割に軸になる投手がいて、それぞれの能力が高いのが長所である。欠点は球速の遅さとコントロールの悪さで、全体的に低い状態だ。

長所　軸となる投手の能力の高さ
短所　球速の遅さ

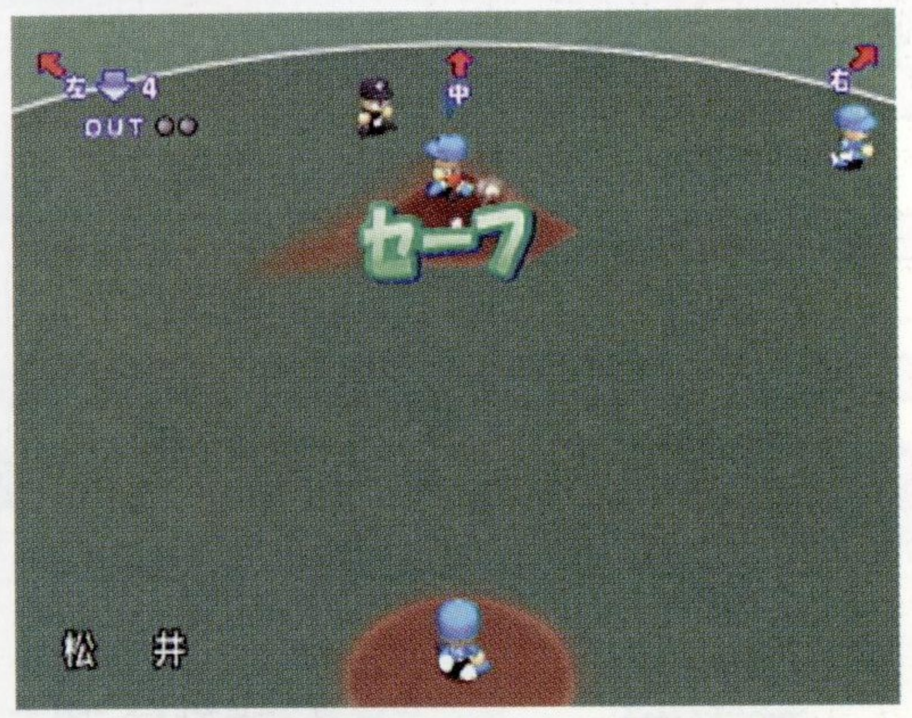


対オリックス13回戦。パリーグ新の11戦連続セーブ記録を達成、12試合まで更新した小林(雅)

野手陣

野手陣はすべての能力が平均的だ。欠点とするなら弾道の高い選手が少なく、12球団中11位ということぐらいである。長所は、小坂をはじめ走力の高い選手が多いことだ。平均値は5位だが、一軍と二軍を合わせると、走力C(10)以上の選手は9人もいるのである。

長所　走力の高い選手の多さ
短所　弾道の平均値の低さ

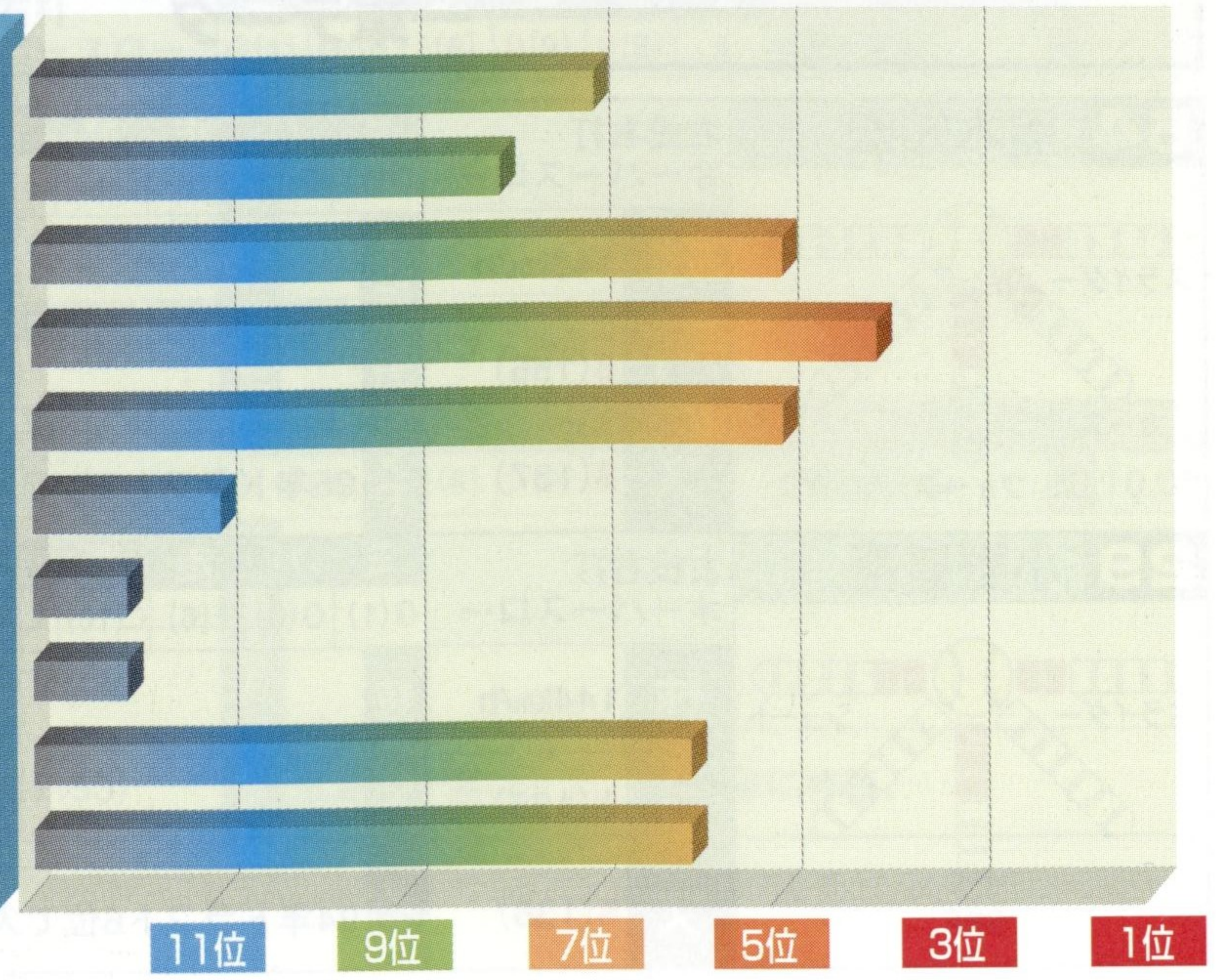


井口にリードされているものの、昨季の盗塁王小坂は前半戦で20個の盗塁を決めた

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	2.86
パワー	87.55
走力	8.55
肩力	8.55
守備力	8.27
弾道	2.36
球速	142.78
コントロール	123.94
スタミナ	72.17
総変化量	92



投手陣 5人目以降が鍵となる先発投手陣

先発陣

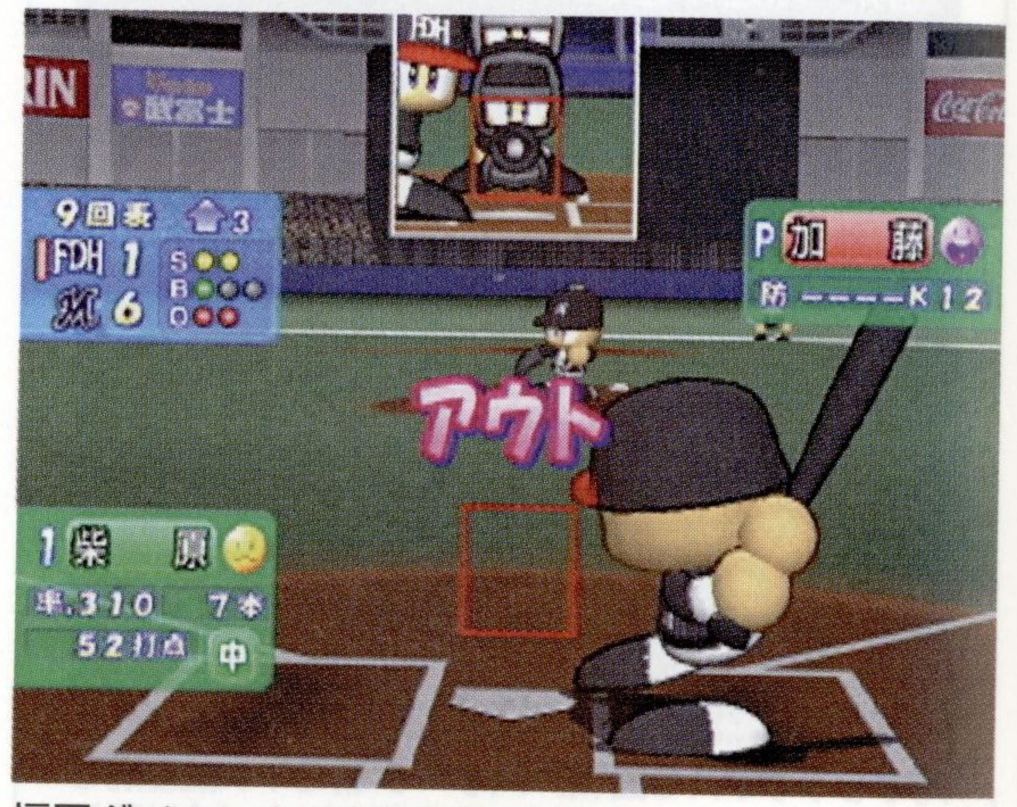
先発投手陣の軸は黒木、小野、ミンチーの3人で、4人目が加藤。ここまでは問題ないが、このあとの先発投手を誰にするか困るのが、先発投手陣の課題だ。一軍投手では薮田、川井、渡辺(俊)が候補となり、特殊能力「ノビ○」を持ち、3人のなかでコントロールが一番いい渡辺(俊)を5人目の先発として起用していこう。また、二軍にいる礒を上へ上げて先発投手として起用するのもひとつの手だ。

中継ぎ・抑え陣

5枚目以降の先発陣が苦しい千葉ロッテだが、中継ぎ・抑え陣には、藤田あるいは吉田から小林(雅)という、しっかりした勝利の方程式ができている。先発が崩れたときには和田や小林(渥)も含めて、中継ぎ陣で調子のいい投手を次々とマウンドに送り込み、試合を作っていこう。小刻みのリレーでもいいので、早め早めの継投策でつないでいく。これが千葉ロッテの投手起用法なのである。

ローテーション	勝利の方程式
黒木	先発
小野	藤田
ミンチー	小林(雅)
加藤	
渡辺(俊)	

5枚目には、渡辺(俊)や薮田、川井、二軍に登録されている清水(直)や後藤も含めて、調子のいい者を起用していくのがベストだ。



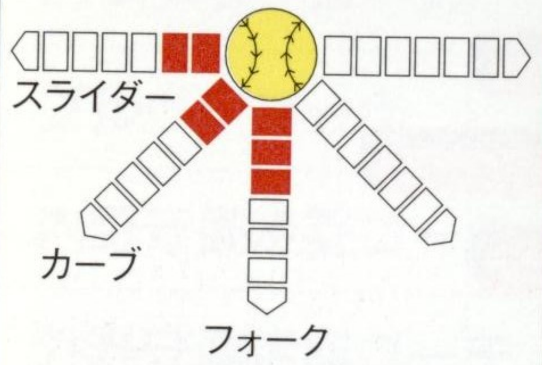
福岡ダイエーとの19回戦でルーキーの加藤が完全復活。13三振を奪い、今季2度目の完投勝利をあげた

一軍データ

54 黒木知宏

右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	10勝12敗0S	5.18



球	146km/h
コ	B(156)
ス	B(137)

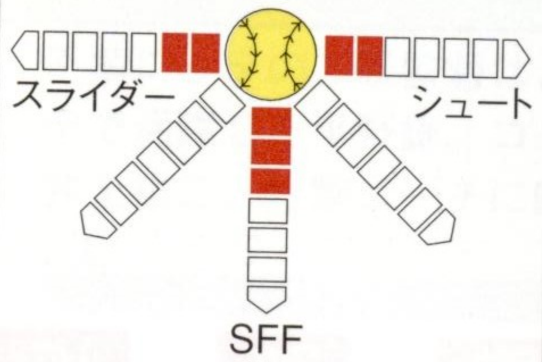
特殊能力：尻上がり　人気　テンポ○

メモ：95年ドラフト2位で入団。

29 小野晋吾

右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	7	13勝5敗0S	3.45



球	144km/h
コ	D(125)
ス	B(136)

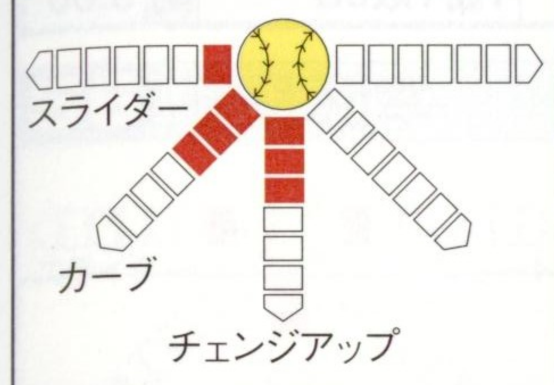
特殊能力：逃げ球

メモ：94年ドラフト6位で入団。

43 ミンチー

右投右打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	F(25)	F(5)	C(10)	E(7)	3	12勝10敗0S	3.49



球	143km/h
コ	B(155)
ス	C(108)

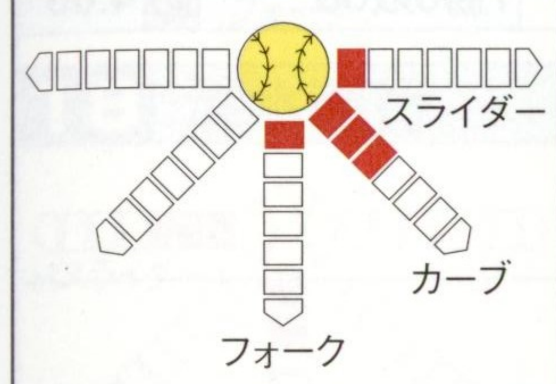
特殊能力：牽制○

メモ：広島→千葉ロッテ。2001年に移籍。

28 加藤康介

左投左打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	F(5)	D(9)	E(7)	3	—	—



球	142km/h
コ	C(135)
ス	D(80)

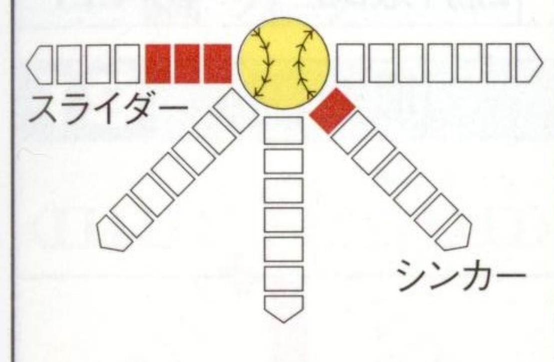
特殊能力：

メモ：2001年ドラフト2位で入団。

31 渡辺俊介

右投右打 アンダースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	E(7)	D(8)	8	—	—



球	132km/h
コ	D(125)
ス	D(65)

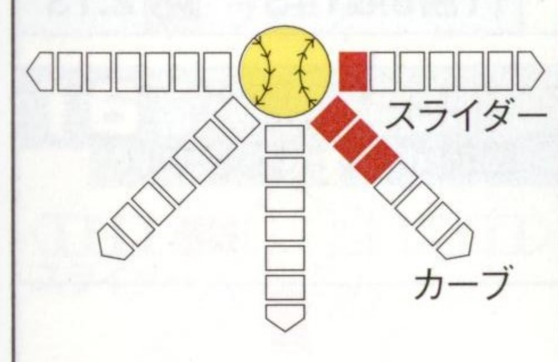
特殊能力：ノビ○

メモ：2001年ドラフト4位で入団。

34 川井貴志

左投左打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	4勝3敗0S	4.71



球	140km/h
コ	G(91)
ス	D(65)

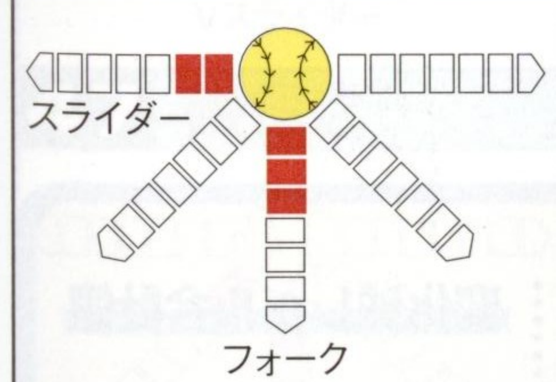
特殊能力：

メモ：99年ドラフト3位で入団。

20 薮田安彦

右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	0勝1敗0S	13.50



球	140km/h
コ	E(110)
ス	D(70)

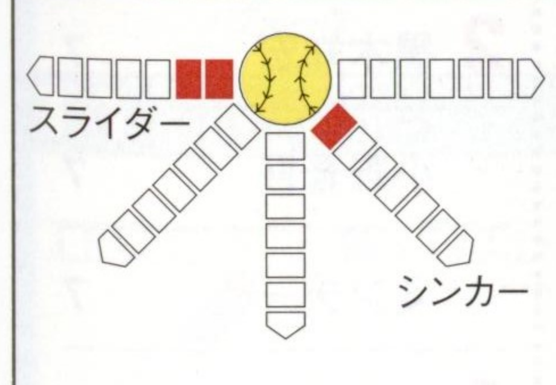
特殊能力：

メモ：96年ドラフト2位で入団。

48 小林渥司

右投右打 サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	7	0勝0敗0S	10.00



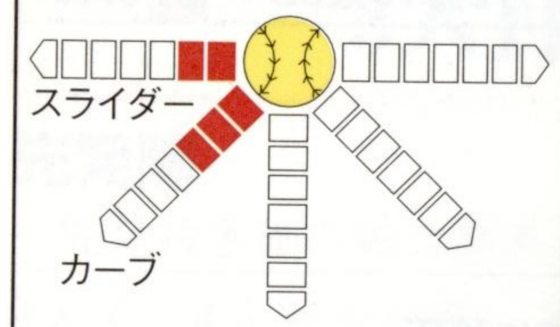
球	142km/h
コ	G(86)
ス	E(53)

特殊能力：

メモ：広島→千葉ロッテ。2001年に移籍。

26 和田孝志

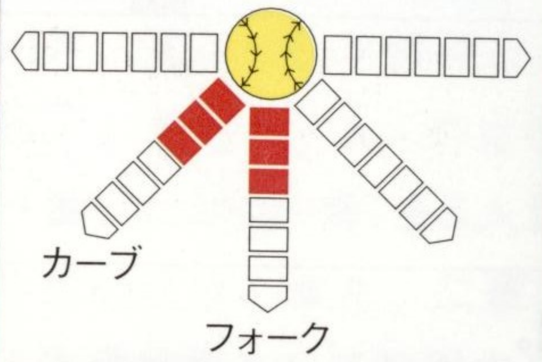
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	1勝1敗0S	防 3.60



球	142km/h	特殊能力
コ	C(138)	
ス	E(55)	メモ 93年ドラフト3位で入団。

13 吉田篤史

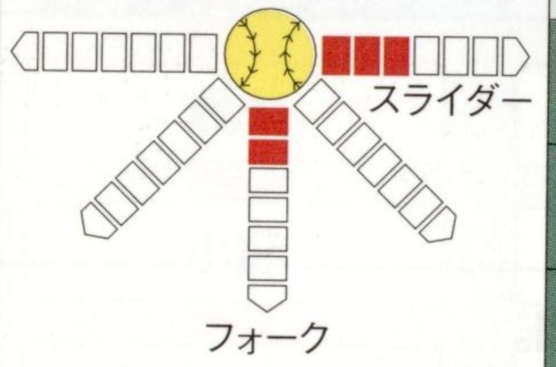
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	7	7勝8敗0S	防 4.05



球	142km/h	特殊能力
コ	B(155)	
ス	E(55)	メモ 92年ドラフト1位で入団。

12 藤田宗一

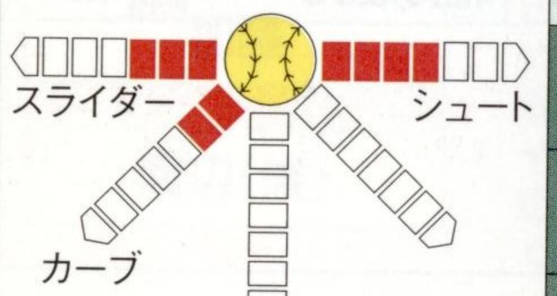
左投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	2勝1敗0S	防 4.27



球	145km/h	特殊能力 回復○
コ	B(159)	
ス	E(32)	メモ 98年ドラフト3位で入団。

30 小林雅英

右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8	11勝6敗14S	防 2.13



球	151km/h	特殊能力 キレ○ ポーカーフェイス 回復○ 速球中心
コ	B(156)	
ス	E(45)	メモ 99年ドラフト1位で入団。

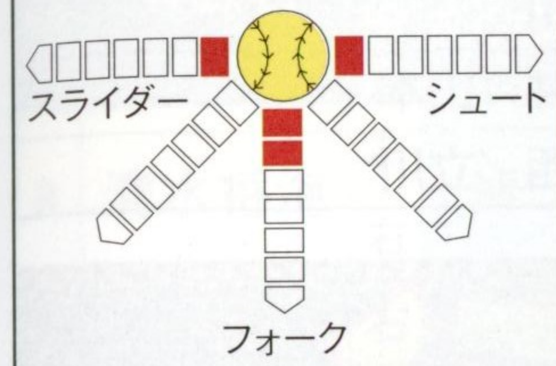
各能力ベスト5

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	小林雅英	151km/h	1	藤田宗一	159	1	黒木知宏	137	1	小林雅英	9
2	清水直行	147km/h	2	黒木知宏	156	2	小野晋吾	136	2	黒木知宏	7
3	黒木知宏	146km/h		小林雅英	156	3	ミンチー	108		小野晋吾	7
4	藤田宗一	145km/h	4	ミンチー	155	4	後藤利幸	86		ミンチー	7
	礒恒之	145km/h		吉田篤史	155	5	加藤康介 他1名	80	5	吉田篤史	6

二軍データ

56 後藤利幸

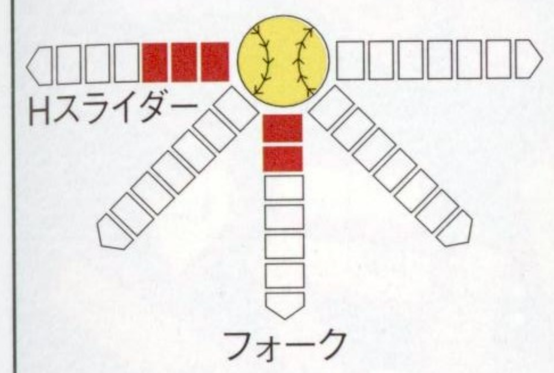
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	1勝6敗0S	防 7.32



球	143km/h	特殊能力
コ	G(85)	
ス	C(86)	メモ 95年ドラフト5位で入団。

18 清水直行

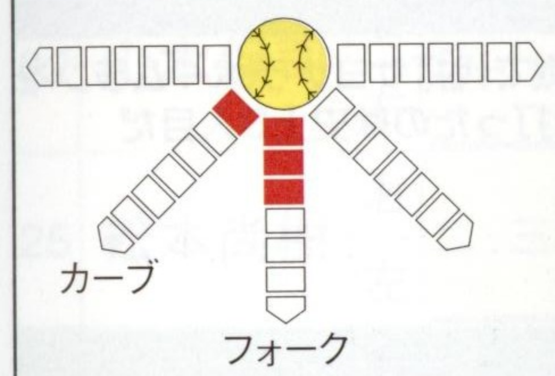
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(6)	6	3勝6敗0S	防 6.12



球	147km/h	特殊能力
コ	G(83)	
ス	D(80)	メモ 2000年ドラフト2位で入団。

19 横田久則

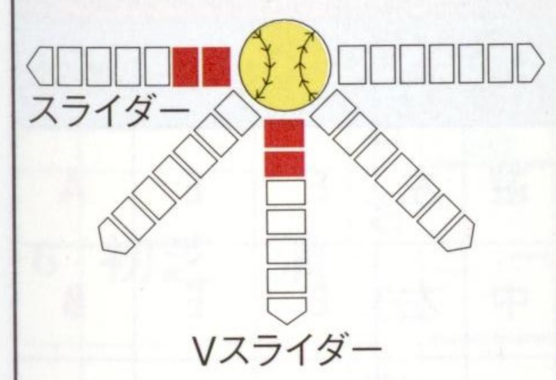
右投左打 スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	E(7)	7	―	防 ―



球	140km/h	特殊能力
コ	D(120)	
ス	D(70)	メモ 西武→千葉ロッテ。2001年に移籍。

16 武藤潤一郎

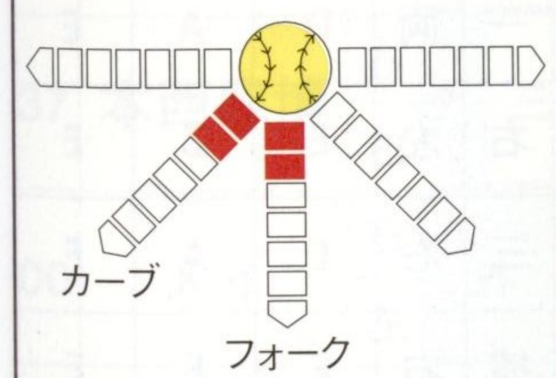
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	1勝4敗0S	防 5.18



球	144km/h	特殊能力 変化球中心
コ	F(108)	
ス	D(67)	メモ 93年ドラフト1位で入団。

47 礒恒之

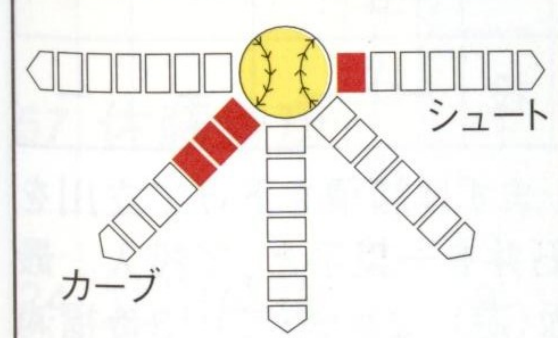
右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	0勝0敗0S	防 0.00



球	145km/h	特殊能力
コ	C(140)	
ス	E(50)	メモ 98年ドラフト4位で入団。

11 竹清剛治

右投右打 オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	
	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	2勝4敗0S	防 4.70



球	142km/h	特殊能力
コ	F(104)	
ス	E(45)	メモ 97年ドラフト2位で入団。

野手陣 5人の左キラー

代打	石井／立川
代走	本西／酒井／山本
守備要員	酒井／本西／立川

野手陣はレギュラーと控えの差がなく、能力も平均的な選手が多い。パワーを優先したり、ミートカーソルや走力を優先したりと、いろいろなオーダーを組んで戦えるのが大きな特徴だ。また、一軍では初芝、ボーリック、酒井、福浦、二軍では大村と、5人が「対左投手○」を持っているので、左腕投手を相手にする場合には有利に戦えるのも、覚えておきたい特徴のひとつである。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーB(110)の石井が一番手で、パワーD(91)の立川が続く。代走は走力C(10)の本西、酒井、山本の3人。守備要員としては、内野手が酒井で、外野手は本西と肩力の高い立川となる。



福岡ダイエーとの14回戦で代打サヨナラホームランを放った石井。両リーグで打ったのは史上3人目だ

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	小坂	遊	左	E	E	A
2	諸積	中	左	E	E	B
3	福浦	一	左	D	C	D
4	ボーリック	DH	両	D	A	E
5	メイ	右	左	E	B	E
6	初芝	三	右	E	A	F
7	堀	左	右	E	C	C
8	清水(将)	捕	右	E	F	E
9	松本	二	左	F	F	C

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕 打	ミートカーソル	パワー	走力
1	小坂	遊	左	E	E	A
2	諸積	中	左	E	E	B
3	福浦	左	左	D	C	D
4	ボーリック	一	両	D	A	E
5	メイ	右	左	E	B	E
6	初芝	三	右	E	A	F
7	清水(将)	捕	右	E	F	E
8	松本	二	左	F	F	C
9	P	投	―	―	―	―

いろいろなオーダーを組める千葉ロッテ打線。たとえばパワーを優先するなら、まずは諸積を下げて立川を投入。松本を下げて堀を二塁手に回し、福浦を左翼手にする。そして控えから石井を一塁手として投入。最後に捕手を清水(将)から橋本に代えればOKだ。そのときのオーダーは、1番小坂(遊)、2番堀(二)、3番福浦(左)、4番ボーリック(DH)、5番メイ(右)、6番初芝(三)、7番石井(一)、8番立川(中)、9番橋本(捕)となる。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
8	清水将海	右・右	捕	E 3	F 55	E 7	B 12	D 8	11	2	バント○
33	橋本 将	右・左	捕	E 3	D 80	D 8	C 10	E 6	8	2	
3	石井浩郎	右・右	一	E 3	B 110	F 5	E 7	F 5	4	4	代打要員 強振多用 途中交代
7	ボーリック	右・両	一 三	D 4	A 155	E 6	D 8	E 6	6	4	パワーヒッター 対左投手○ 初球○ 強振多用
9	福浦和也	左・左	一 外	D 4	C 98	D 8	E 7	E 7	9	2	対左投手○
32	山本保司	右・右	二 一	E 3	F 54	C 10	E 7	D 8	5	2	守備要員 代走要員
25	松本尚樹	右・左	二 三	F 2	F 60	C 10	D 8	D 9	6	2	ヘッドスライディング 守備要員 代走要員
4	酒井忠晴	右・右	二 三 遊	F 2	E 68	C 10	D 9	B 12	9	1	対左投手○ バント○ 守備要員 代走要員
5	堀 幸一	右・右	二 外 三	E 3	C 100	C 11	D 9	C 10	8	2	守備要員 代走要員
6	初芝 清	右・右	三 一	E 3	A 148	F 5	D 9	E 6	4	4	対左投手○ 途中交代
1	小坂 誠	右・左	遊	E 3	E 74	A 15	C 11	A 14	9	1	ケガしにくい 人気 ミート打ち多用
37	本西厚博	右・右	外 三	F 2	F 61	C 10	C 10	B 12	13	2	守備職人 サブポジ○ 守備要員 代走要員
00	メイ	右・左	外	E 3	B 122	E 6	E 7	E 6	8	3	
0	諸積兼司	右・左	外	E 3	E 70	B 12	E 6	D 9	8	1	守備要員 代走要員
57	佐藤幸彦	右・右	外	D 4	E 75	E 7	D 9	E 7	8	2	代打要員 途中交代
24	立川隆史	右・右	外	E 3	D 91	D 9	B 12	D 9	7	3	守備要員

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
44	吉鶴憲治	右・右	捕	F 2	F 52	E 7	E 7	D 9	6	2	
2	サブロー	右・右	二 外	E 3	D 85	C 10	C 10	D 9	5	2	サブポジ○
40	渡辺正人	右・右	遊 三	F 2	F 60	D 8	D 8	D 8	5	2	
55	大村　巌	右・右	外	F 2	C 95	E 7	D 8	D 8	8	4	対左投手○ 代打男 代打要員 強振多用
23	大塚　明	右・右	外	F 2	B 120	B 12	D 8	D 8	6	3	
21	平井光親	左・左	外	D 4	D 93	F 5	E 6	E 6	8	2	チャンス○ 代打要員 途中交代

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	ボーリック	4	1	ボーリック	155	1	小坂誠	15	1	清水将海	12	1	小坂誠	14
	福浦和也	4	2	初芝清	148	2	諸積兼司	12		立川隆史	12	2	酒井忠晴	12
	佐藤幸彦	4	3	メイ	122		大塚明	12	3	小坂誠	11		本西厚博	12
	平井光親	4	4	大塚明	120	4	堀幸一	11	4	橋本将	10	4	堀幸一	10
5	清水将海	3	5	石井浩郎	110	5	山本保司	10		本西厚博	10	5	松本尚樹	9
	橋本将	3	6	堀幸一	100		松本尚樹	10		サブロー	10		諸積兼司	9
	石井浩郎	3	7	福浦和也	98		酒井忠晴	10	7	酒井忠晴	9		立川隆史	9
	山本保司	3	8	大村巌	95		本西厚博	10		堀幸一	9		サブロー	9
	堀幸一	3	9	平井光親	93		サブロー	10		初芝清	9		吉鶴憲治	9
	初芝清 他5名	3	10	立川隆史	91	10	立川隆史	9		佐藤幸彦	9	10	清水将海 他4名	8

成績＆メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	清水将海	.292	6	0	97年ドラフト1位で入団。
	橋本　将	.214	26	2	95年ドラフト3位で入団。
	石井浩郎	.266	51	10	近鉄→巨人→千葉ロッテ。2000年に移籍。
	ボーリック	.296	102	29	99年に米大リーグのエンゼルスより移籍。
	福浦和也	.296	56	7	94年ドラフト7位で入団。
	山本保司	.297	6	0	91年ドラフト3位で入団。
	松本尚樹	.217	0	0	96年ドラフト5位で入団。
	酒井忠晴	.221	29	1	中日→千葉ロッテ。96年に移籍。
	堀　幸一	.256	29	8	88年ドラフト3位で入団。
	初芝　清	.276	73	23	89年ドラフト4位で入団。
	小坂　誠	.238	30	1	97年ドラフト5位で入団。
	本西厚博	.198	6	0	(阪急→オリックス)→阪神→日本ハム→千葉ロッテ。2000年に移籍。
	メイ	—	—	—	2001年にメキシカンリーグより移籍。
	諸積兼司	.271	24	1	94年ドラフト5位で入団。
	佐藤幸彦	.315	6	0	87年ドラフト4位で入団。
	立川隆史	.244	20	3	94年ドラフト2位で入団。
二軍	吉鶴憲治	.210	6	0	中日→千葉ロッテ。96年シーズン途中に移籍。
	サブロー	.270	23	5	95年ドラフト1位で入団。
	渡辺正人	—	—	—	98年ドラフト1位で入団。
	大村　巌	.111	1	0	88年ドラフト6位で入団。
	大塚　明	.239	44	9	94年ドラフト3位で入団。
	平井光親	.305	22	3	89年ドラフト6位で入団。

COM采配

チーム方針

千葉ロッテのチーム方針の初期設定は右の通り。代打起用、代走起用、守備固めが「多い」に設定されていて、優秀な控え選手を積極的に起用していく方針になっている。毎試合総力戦の形になっても選手は十分に働いてくれるので、基本的にはこのままの設定で問題はない。あえていうなら、足の速い選手が多いので、ヒットエンドランも「普通」から「多い」に変更してもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	多い
守備固め	多い
盗塁	多い
送りバント	多い
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	普通

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

登録されている選手で空いている背番号は左の通りで、永久欠番はない。10番は96年ドラフト1位で入団した澤井。14番は2000年ドラフト1位の高橋。15番は97年ドラフト5位の川俣。17番は2001年ドラフト3位の長崎が背負っている背番号だ。

千葉ロッテマリーンズの1ゲーム記録　2000年

●最多安打　18本　4月7日　対大阪近鉄
10−9で勝利。初芝が4安打5打点、福浦が3安打の猛打賞。6点差を逆転した。

●最多本塁打　4本　4月23日　対オリックス
10−6で勝利。2回に初芝が3号、3回に石井が3号、5回にボーリックが3号、6回に大塚が1号を放った。

●最多得点　13点　7月29日　対日本ハム
13−11で勝利。橋本が3安打5打点と活躍。千葉ロッテが14安打、日本ハムが15安打と、両軍合わせて29安打の乱打戦だった。

●最多失点　19点　6月23日　対福岡ダイエー
6−19で敗戦。先発のロバーツが2回5失点。二番手の竹清以下5投手がすべて自責点がつく、不名誉な記録を作ってしまった。

●最多併殺打　4回　4月12日　対オリックス
8−9で敗戦。1回にボーリックが二ゴロ併殺。石井が5回に遊ゴロ、6回に三ゴロ併殺。8回にバリーが二ゴロ併殺。

投手起用法

まず、先発・中継ぎ枠の薮田が「敗戦処理」になっているが、スタミナは一軍では5番目に高く、先発できる能力があるので、「調子次第」に変更しておこう。また、抑えは小林(雅)ひとりなので、「セーブ狙い」ではなく、最終回だけ登板させる「セーブ(終)」に設定し直しておこう。



前半戦で16試合に登板し、41回2/3を投げて2・59の防御率を残した薮田

初期設定

起用	選手名	設定
先発	黒木	完投
	小野	調子次第
	ミンチー	スタミナ温存
	加藤	調子次第
先発・中継ぎ	渡辺(俊)	調子次第
	川井	おまかせ
	薮田	敗戦処理
	小林(湿)	敗戦処理
中継ぎ	和田	リード時
	藤田	接戦リード
	吉田	接戦リード
抑え	小林(雅)	セーブ狙い

野手起用法

千葉ロッテの基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は4番ボーリックだけとなっているが、初芝のパワーA(148)はチームNo.2なので、5番のメイと打順を入れ替え、5番初芝、6番メイとして、3番福浦から6番メイまでの打順を固定してしまってもいいだろう。野手起用法では、控え選手のなかでは石井に次ぐパワーD(91)の立川に代打要員を設定しておこう。ほかは基本設定のまま戦わせても気になるところはないので、変更しなくて大丈夫だ。



対福岡ダイエー戦でペドラザから逆転サヨナラ満塁弾を放ったボーリック

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	小坂	遊		
2	諸積	中		代走 守備
3	福浦	一	外	
4	ボーリック	DH	一 三	固定
5	メイ	右		
6	初芝	三	一	途中
7	堀	左	二 三	代走 守備
8	清水(将)	捕		
9	松本	二	三	代走 守備
控	橋本	捕		
控	石井	一		代打 途中
控	山本	二	一	代走 守備
控	酒井	二	三 遊	代走 守備
控	本西	外	三	代走 守備
控	佐藤	外		代打 途中
控	立川	外		守備

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	西武	西	5月11日	大阪近鉄	大	6月28日	移動日		8月15日	オリックス	マ
3月25日	西武	西	5月12日	大阪近鉄	大	6月29日	福岡ダイエー	福	8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	大阪近鉄	大	6月30日	福岡ダイエー	福	8月17日	西武	西
3月27日	日本ハム	マ	5月14日	移動日		7月1日	福岡ダイエー	福	8月18日	西武	西
3月28日	日本ハム	マ	5月15日	西武	井	7月2日	移動日		8月19日	西武	西
3月29日	移動日		5月16日	西武	金	7月3日	大阪近鉄	大	8月20日	移動日	
3月30日	オリックス	マ	5月17日	移動日		7月4日	大阪近鉄	大	8月21日	福岡ダイエー	仙
3月31日	オリックス	マ	5月18日	大阪近鉄	マ	7月5日	移動日		8月22日	福岡ダイエー	仙
4月1日	オリックス	マ	5月19日	大阪近鉄	マ	7月6日	移動日		8月23日	移動日	
4月2日	大阪近鉄	大	5月20日	大阪近鉄	マ	7月7日	日本ハム	松	8月24日	オリックス	戸
4月3日	大阪近鉄	大	5月21日	オリックス	戸	7月8日	日本ハム	高	8月25日	オリックス	戸
4月4日	大阪近鉄	大	5月22日	オリックス	戸	7月9日	福岡ダイエー	マ	8月26日	オリックス	戸
4月5日	移動日		5月23日	移動日		7月10日	福岡ダイエー	マ	8月27日	移動日	
4月6日	福岡ダイエー	マ	5月24日	移動日		7月11日	移動日		8月28日	大阪近鉄	マ
4月7日	福岡ダイエー	マ	5月25日	日本ハム	ド	7月12日	移動日		8月29日	大阪近鉄	マ
4月8日	福岡ダイエー	マ	5月26日	日本ハム	ド	7月13日	西武	札	8月30日	大阪近鉄	マ
4月9日	日本ハム	ド	5月27日	日本ハム	ド	7月14日	西武	札	8月31日	西武	マ
4月10日	日本ハム	ド	5月28日	福岡ダイエー	マ	7月15日	西武	札	9月1日	西武	マ
4月11日	日本ハム	ド	5月29日	福岡ダイエー	マ	7月16日	大阪近鉄	マ	9月2日	西武	マ
4月12日	移動日		5月30日	福岡ダイエー	マ	7月17日	大阪近鉄	マ	9月3日	福岡ダイエー	福
4月13日	西武	マ	5月31日	移動日		7月18日	移動日		9月4日	福岡ダイエー	福
4月14日	西武	マ	6月1日	移動日		7月19日	移動日		9月5日	移動日	
4月15日	西武	マ	6月2日	大阪近鉄	秋	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	福岡ダイエー	福	6月3日	大阪近鉄	秋	7月21日	移動日		9月7日	日本ハム	マ
4月17日	福岡ダイエー	福	6月4日	オリックス	マ	7月22日	移動日		9月8日	日本ハム	マ
4月18日	福岡ダイエー	北	6月5日	オリックス	マ	7月23日	移動日		9月9日	日本ハム	マ
4月19日	移動日		6月6日	移動日		7月24日	移動日		9月10日	大阪近鉄	大
4月20日	大阪近鉄	マ	6月7日	移動日		7月25日	移動日		9月11日	大阪近鉄	大
4月21日	大阪近鉄	マ	6月8日	移動日		7月26日	移動日		9月12日	大阪近鉄	大
4月22日	大阪近鉄	マ	6月9日	西武	西	7月27日	オリックス	戸	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	西武	西	7月28日	オリックス	戸	9月14日	日本ハム	ド
4月24日	オリックス	戸	6月11日	日本ハム	ド	7月29日	オリックス	戸	9月15日	日本ハム	ド
4月25日	オリックス	戸	6月12日	日本ハム	ド	7月30日	大阪近鉄	大	9月16日	日本ハム	ド
4月26日	オリックス	戸	6月13日	日本ハム	ド	7月31日	大阪近鉄	大	9月17日	オリックス	マ
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	大阪近鉄	大	9月18日	オリックス	マ
4月28日	西武	西	6月15日	福岡ダイエー	マ	8月2日	移動日		9月19日	オリックス	マ
4月29日	西武	西	6月16日	福岡ダイエー	マ	8月3日	西武	マ	9月20日	移動日	
4月30日	西武	西	6月17日	福岡ダイエー	マ	8月4日	西武	マ	9月21日	移動日	
5月1日	福岡ダイエー	福	6月18日	オリックス	戸	8月5日	西武	マ	9月22日	移動日	
5月2日	福岡ダイエー	福	6月19日	オリックス	戸	8月6日	福岡ダイエー	福	9月23日	西武	西
5月3日	福岡ダイエー	福	6月20日	移動日		8月7日	福岡ダイエー	福	9月24日	福岡ダイエー	マ
5月4日	オリックス	マ	6月21日	移動日		8月8日	福岡ダイエー	福	9月25日	移動日	
5月5日	オリックス	マ	6月22日	日本ハム	マ	8月9日	移動日		9月26日	日本ハム	マ
5月6日	オリックス	マ	6月23日	日本ハム	マ	8月10日	日本ハム	マ	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	日本ハム	マ	8月11日	日本ハム	マ	9月28日	移動日	
5月8日	日本ハム	マ	6月25日	西武	マ	8月12日	日本ハム	マ	9月29日	大阪近鉄	マ
5月9日	日本ハム	マ	6月26日	西武	マ	8月13日	オリックス	マ	9月30日	オリックス	戸
5月10日	移動日		6月27日	西武	マ	8月14日	オリックス	マ			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

好選手が多く揃う千葉ロッテ野手陣の欠点は弾道だが、これはトレードで指定できる条件にはないので、トレードではパワーが高い選手を狙っていこう。「パワーがある」を中心にして「足が速い」や「ミートが上手い」を追加条件として加え、申請書を作ろう。投手陣では、先発ローテーション投手を補強したいので、「先発タイプ」で「球が速い」「多彩な変化球」「決め球がある」などをひとつかふたつ選択して、トレードを行っていこう。トレード用の交換要員としては、二軍選手にも好選手が多いので、全員の能力を確認して、守れる選手が複数いる守備位置の選手を選んでいこう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、投手ではローテーション投手、野手ではパワーが高く「パワーヒッター」などの特殊能力を持つ選手を狙っていくのが、千葉ロッテの戦力補強の指針である。



パワーの高い、代打の切り札となってくれる選手を獲得できれば、石井をスタメンで起用しても、控えにパワーの高い選手が残ることになる

能力アップとコーチ

千葉ロッテのコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では小林(雅)が適任者となるが、引退はさせられないので、チームの成績が悪ければOBから稲尾か平松を招へいするのがベスト。打撃コーチは、ボーリックが適任者となるが、チームには欠かせない戦力なので、これもOBの掛布か衣笠に任せるのがいいだろう。守備走塁コーチは、小坂が適任者となるので、戦力に余裕があったら引退させて、コーチに就任してもらうのがいい。ファームの練習指示では、1年目は走力アップを中心に進めて、それ以降は誰をコーチにしたかによって、中心として指示する練習を変更していくのがいいだろう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 高沢	C	G	D	F	70%
投手コーチ 仁科	G	B	G	F	70%
守備走塁コーチ 西村	D	G	B	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



小坂を引退させて、コーチに就任させると、走塁と守備を高いレベルで指導できる、能力の高いコーチが誕生する

通算成績とコーチ転身データ

千葉ロッテの通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は少し時間がかかるが黒木の100勝、野手は初芝の200号本塁打&1500本安打と、ボーリックの100号本塁打を狙っていこう。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
黒木	27	7	166	3.42	1026	.508	62	60	0	166	5	34	756	385	439	390
小野	25	8	38	3.57	216 2/3	.667	16	8	0	38	1	5	129	103	99	86
ミンチー	31	4	83	3.52	501 2/3	.492	29	30	0	83	2	6	259	149	231	196
加藤	22	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
渡辺(俊)	24	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
川井	24	3	29	6.09	57 2/3	.500	4	4	0	29	0	1	26	42	44	39
薮田	27	6	74	4.38	402 1/3	.356	16	29	0	74	1	7	213	157	212	196
小林(渥)	28	11	55	4.13	65 1/3	.500	1	1	0	53	0	0	42	43	40	30
和田	30	9	31	2.80	64 1/3	.500	1	1	0	31	0	0	47	25	22	20
吉田	30	10	208	3.80	436	.411	23	33	6	208	2	4	283	188	198	184
藤田	28	4	191	3.18	186 2/3	.647	11	6	7	191	0	0	157	55	72	66
小林(雅)	26	3	111	2.42	234	.593	16	11	14	111	0	3	179	97	76	63
後藤	29	7	45	4.78	210 2/3	.407	11	16	0	45	2	4	147	91	120	112
清水(直)	25	2	27	6.12	100	.333	3	6	0	27	0	1	69	68	77	68
横田	33	16	122	3.46	533	.387	24	38	0	122	2	6	393	232	237	205
武藤	32	9	131	4.74	495 2/3	.347	17	32	0	131	2	4	376	242	294	261
礒	25	4	33	5.29	102	.438	7	9	0	33	0	1	75	55	61	60
竹清	26	5	90	4.95	207 1/3	.261	6	17	0	90	0	0	119	117	121	114

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
黒木	G	D	G	D	80%
小野	G	E	G	D	60%
ミンチー	G	D	G	D	50%
加藤	G	F	G	E	30%
渡辺(俊)	G	F	G	E	60%
川井	G	F	G	D	60%
薮田	G	F	G	D	80%
小林(渥)	G	F	G	D	80%
和田	G	E	G	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
吉田	G	D	G	E	80%
藤田	G	D	G	D	80%
小林(雅)	G	C	G	C	80%
後藤	G	G	G	D	80%
清水(直)	G	F	G	D	60%
横田	G	E	G	E	80%
武藤	G	E	G	D	80%
礒	G	E	G	D	60%
竹清	G	F	G	D	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
清水(将)	26	5	300	.209	689	144	4	50	57	149	34	32	2	3	.236	12
橋本	24	7	108	.191	257	49	2	30	20	71	30	3	3	0	.272	5
石井	36	12	904	.292	2927	856	159	522	441	447	449	3	36	7	.386	49
ボーリック	34	3	231	.276	780	215	55	163	127	176	160	0	6	4	.399	9
福浦	25	8	441	.287	1385	398	19	171	167	211	140	7	14	2	.351	25
山本	28	11	115	.220	205	45	0	19	21	32	17	8	1	0	.270	11
松本	30	6	242	.268	452	121	3	30	53	37	30	13	0	4	.305	10
酒井	30	13	719	.239	1226	293	4	98	117	224	101	83	7	11	.279	46
堀	31	13	1266	.272	4294	1168	110	521	597	774	461	57	40	109	.339	96
初芝	34	13	1332	.268	4643	1243	188	710	557	853	426	31	42	10	.327	121
小坂	27	5	524	.254	1873	475	8	133	238	225	225	151	18	163	.311	54
本西	38	15	1319	.259	2659	690	22	234	362	455	243	133	16	75	.307	36
メイ	32	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
諸積	31	8	668	.273	1959	534	4	119	277	358	214	70	8	73	.333	18
佐藤	32	15	572	.252	1136	286	22	146	118	265	113	27	11	1	.313	19
立川	25	8	266	.242	616	149	12	46	69	160	70	6	3	10	.316	9
吉鶴	29	9	357	.239	587	140	9	56	65	121	57	23	1	6	.295	19
サブロー	24	7	275	.246	471	116	5	34	75	94	62	30	2	13	.316	4
渡辺(正)	21	3	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
大村	31	13	426	.270	1142	308	36	171	95	248	61	2	11	3	.306	3
大塚	25	8	214	.227	528	120	13	73	77	104	35	20	4	23	.266	5
平井	34	13	1045	.272	2997	816	38	288	340	391	337	100	22	20	.336	18

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
清水(将)	E	G	G	C	60%
橋本	E	G	G	D	60%
石井	D	G	G	E	80%
ボーリック	A	G	G	F	50%
福浦	E	G	G	E	60%
山本	E	G	E	D	80%
松本	F	G	F	D	80%
酒井	E	G	E	B	80%
堀	D	G	D	C	80%
初芝	C	G	G	D	80%
小坂	E	G	C	B	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
本西	E	G	D	B	80%
メイ	E	G	G	E	50%
諸積	F	G	E	E	80%
佐藤	C	G	F	C	80%
立川	E	G	F	C	60%
吉鶴	E	G	F	C	80%
サブロー	E	G	F	B	60%
渡辺(正)	F	G	G	B	30%
大村	D	G	F	C	80%
大塚	E	G	E	C	60%
平井	D	G	G	D	80%

OSAKA KINTETSU BUFFALOES

大阪近鉄バファローズ

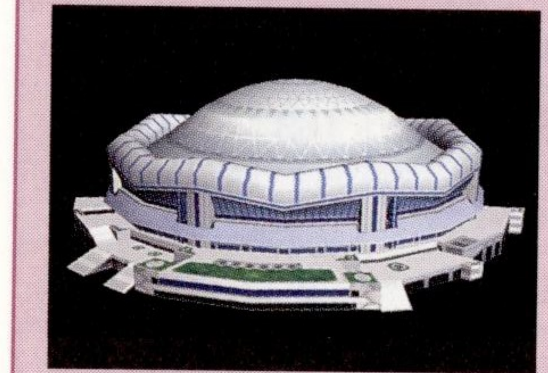
日本一まで走れ、猛牛特急！

TEAM DATA

設　立：1949年
通算成績：2975勝3461敗263分け
優勝回数：3回(日本一0回)

HOME GROUND

大阪ドーム



人工芝
両翼………100.0m
センター…122.0m
フェンス……4.2m

一軍コーチングスタッフ

監督	梨田昌孝
ヘッド兼打撃コーチ	伊勢孝夫
投手コーチ	小林繁
投手コーチ	小野和義
打撃コーチ	真弓明信
走塁・打撃コーチ	正田耕三
内野守備コーチ	真喜志康永
外野守備コーチ	中尾明生
バッテリーコーチ	山下和彦
ブルペンコーチ	石山一秀
トレーニングコーチ	山下千春
コンディショニングコーチ	赤川貴弘

大阪近鉄の二軍監督は、近鉄と巨人で活躍した石渡茂。コーチ陣は、投手コーチに久保康生、打撃コーチに昨季引退した鈴木貴久など5人。

開幕戦で5点差を逆転し、日本ハムを葬った猛牛特急は、その後も止まることなく首位で前半戦を折り返した。48勝のうち30試合近くで逆転勝ちを収めた猛牛打線の破壊力はリーグを席巻。1イニング5、6点は当たり前と一気にたたみかける攻撃は、リーグを代表するストッパー小林(雅)を、あっという間に炎上させ、7得点の逆転KO勝ちをしたほどのものすごさだ。この猛牛打線を引っ張るのが、9月5日に15年ぶりの大台、50号本塁打を放ち、世界の王貞治の持つ年間55本の記録を狙うローズと、豪快なホームランを量産しながら、同僚のローズや日本ハムの小笠原らと首位打者を争う中村だ。すでにふたりで、阪神のバースと掛布の持つ94本を上回る史上最多の95発を叩き込んでいる。また、脇を固める大村、礒部、吉岡らも好調で、チーム打率は12球団No.1である。一方の投手陣は打撃陣とは対照的で、前半戦のチーム防御率4.88は12球団最下位。投手総出の総力戦となる苦しい戦いが続き、混パを抜け出せない一因となってしまっている。



千葉ロッテの小林(雅)に黒星をつけ、連続セーブ記録を途絶えさせたのも、猛牛打線の主砲中村が放った27号サヨナラホームランだった

チームの特徴

投手陣

投手陣の長所は球速で、最高球速134km/hの柴田がいるが平均値は12球団中4位。また二軍に153km/hの松本、151km/hの奈良と、150km/h以上の速球を投げられる投手がふたりいる。欠点はコントロールの悪さで12球団中11位。B(155)以上の投手は香田だけとなっている。

長所　球速の速さ
短所　コントロールの悪さ

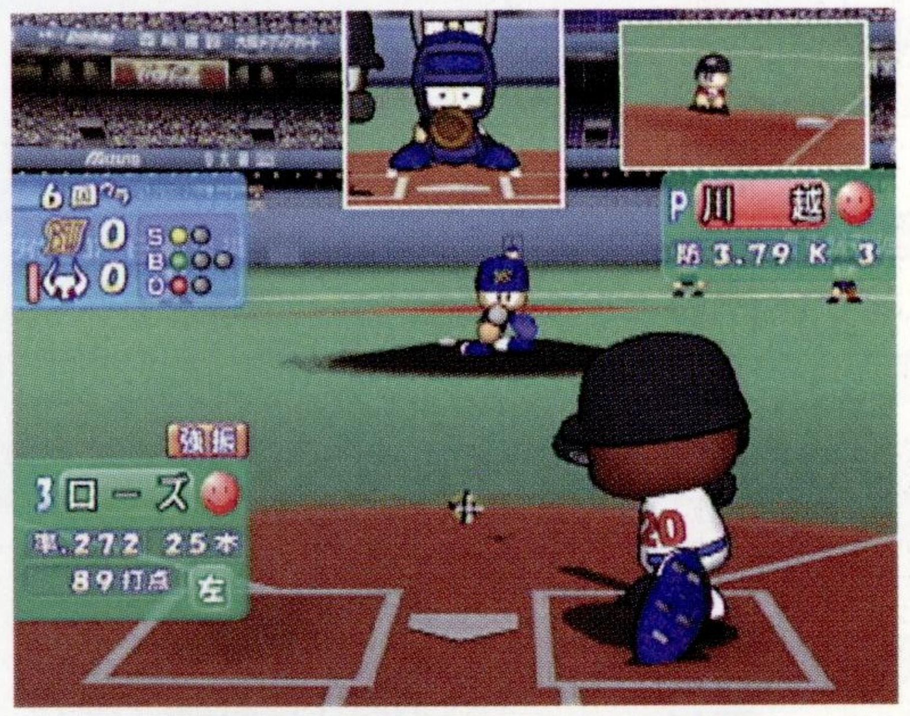


今季17年目を迎える香田は前半戦28試合に登板、39回1/3を投げ、2勝2敗1Sの成績を残した

野手陣

野手陣の長所は守備力で、12球団中2位を誇っている。二軍も含めると守備力D(9)以上の選手が12人もいて、平均的に高い。欠点は9位のパワーとなるが、これは二軍にパワーF(50)の選手が5人いるためで、中村、ローズ、吉岡らが並ぶ強力打線にパワー不足は感じない。

長所　守備力の平均値の高さ
短所　パワーの平均値の低さ

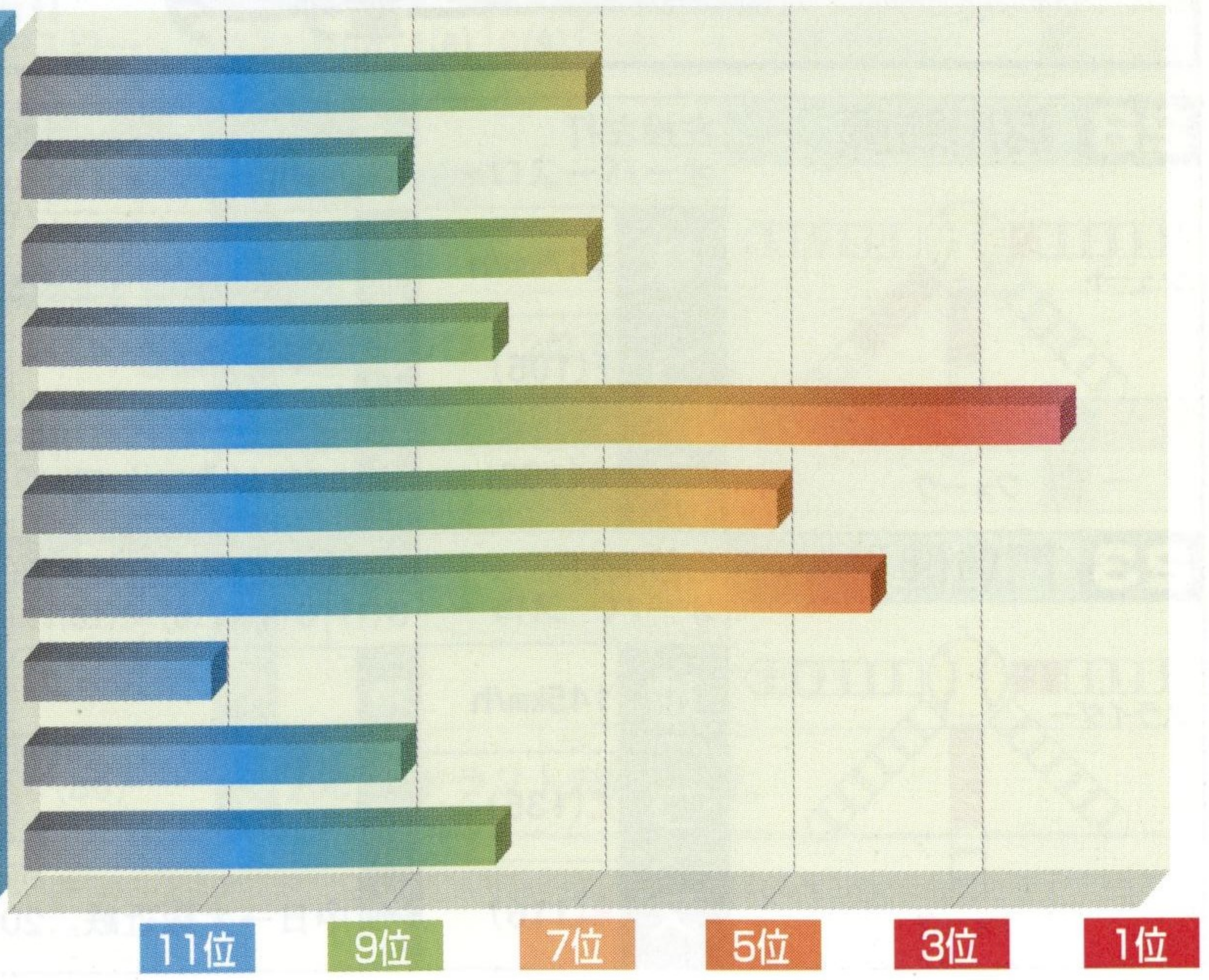


オリックスとの15回戦で2打席連続の31、32号を放ち、本塁打王逆転に成功したローズ

チーム評価

※グラフの数字は選手の平均値、グラフの長さは12球団中の順位を表しています。

ミートカーソル	2.86
パワー	80.73
走力	8.41
肩力	8.32
守備力	8.32
弾道	2.45
球速	145.17
コントロール	125.78
スタミナ	67.28
総変化量	90



投手陣 9人の先発投手陣

先発陣

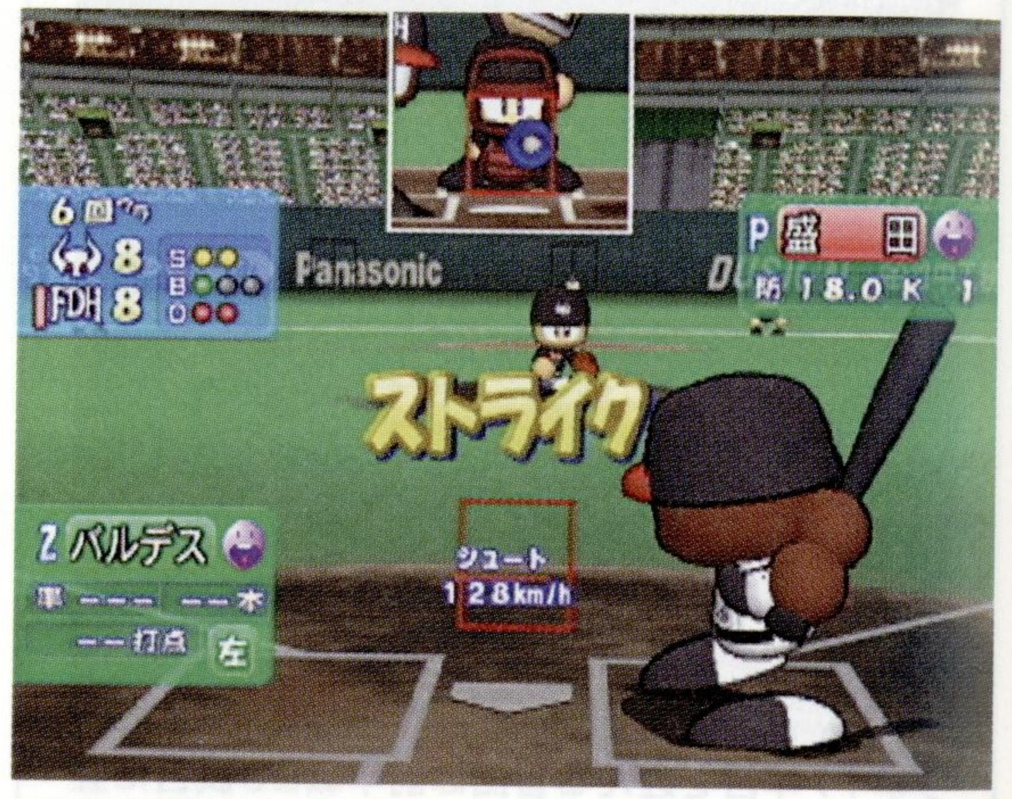
大阪近鉄の先発投手陣には、スタミナA(160)のエース前川をはじめ、D以上で先発のマウンドに送れる投手が9人いる。誰を先発させるかで困ることはほとんどなく、先発が崩れたときにも、ベンチ入りしている先発要員をロングリリーフに立たせることも可能だ。ただ、コントロールの悪さが目立ち、全幅の信頼のおける投手がいないことが欠点で、継投策が基本となる。

ローテーション	勝利の方程式
前川	先発
門倉	柴田
湯舟	大塚
エルビラ	
高村	

谷間では赤堀、岡本、愛敬、加藤らも先発候補と考えて問題ない。方程式は柴田にしたが、香田と愛敬も調子によって使い分けよう。

中継ぎ・抑え陣

レベル4のスライダーを持つ柴田、コントロール抜群の香田、先発マウンドにも立てるスタミナがありスライダーとシュートを投げ分ける愛敬。3人の中継ぎ陣からレベル5のVスライダーを武器にする大塚へつなぐ。これが大阪近鉄の勝ちパターンだ。3人の中継ぎ陣は調子によって使い分け、ほかにも「回復○」を持つ加藤や、二軍から盛田や石毛を上げるなどして、積極的に起用していこう。



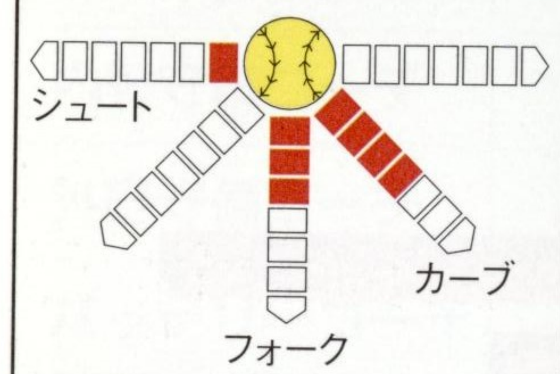
98年の脳腫瘍の手術から復帰した盛田は1082日ぶりの勝利を飾り、オールスター戦にも選ばれた

一軍データ

28 前川勝彦

左投左打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	6	8勝13敗0S	4.16



球	147km/h
コ	F(105)
ス	A(160)

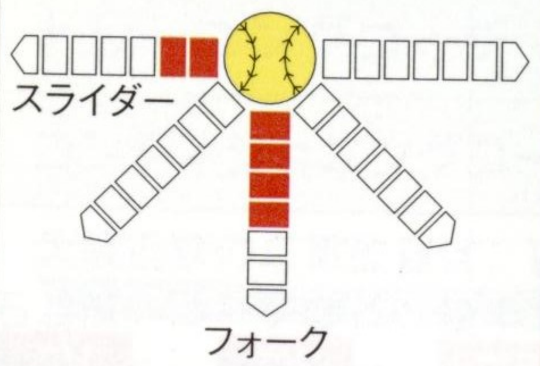
特殊能力：逃げ球、ピンチ○、尻上がり、安定感、速球中心

メモ：97年ドラフト1位で入団。

23 門倉健

右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8	7勝9敗0S	3.91



球	145km/h
コ	C(135)
ス	B(116)

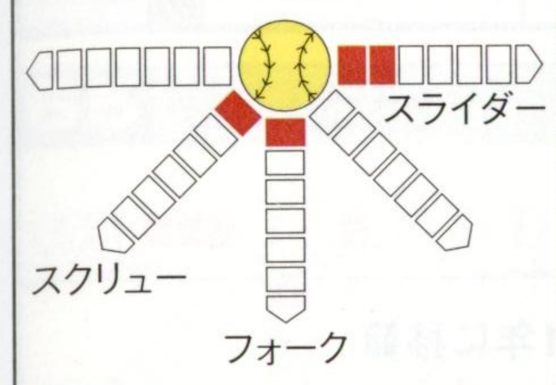
特殊能力：尻上がり、速球中心

メモ：中日→大阪近鉄。2000年に移籍。

34 湯舟敏郎

左投左打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	F(25)	E(7)	D(9)	D(8)	8	4勝7敗0S	5.21



球	142km/h
コ	C(146)
ス	C(105)

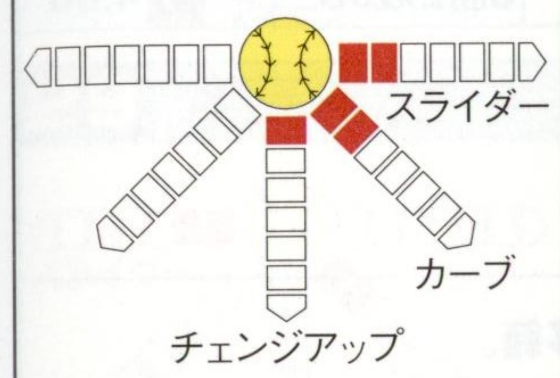
特殊能力：対左打者○、ポーカーフェイス、尻上がり

メモ：阪神→大阪近鉄。2001年に移籍。

14 エルビラ

左投左打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	6勝7敗0S	4.64



球	145km/h
コ	D(122)
ス	C(91)

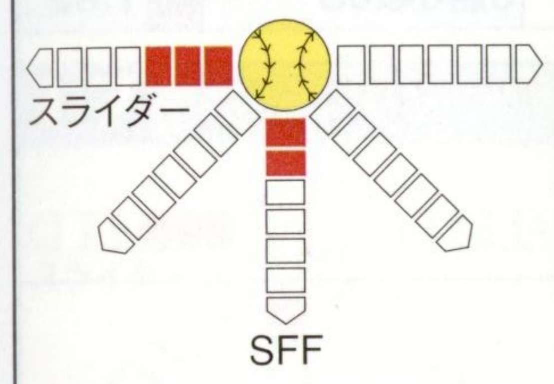
特殊能力：ムラッ気

メモ：2000年にメキシカンリーグより移籍。

24 高村祐

右投右打 スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	E(7)	6	3勝5敗0S	4.87



球	148km/h
コ	F(101)
ス	D(80)

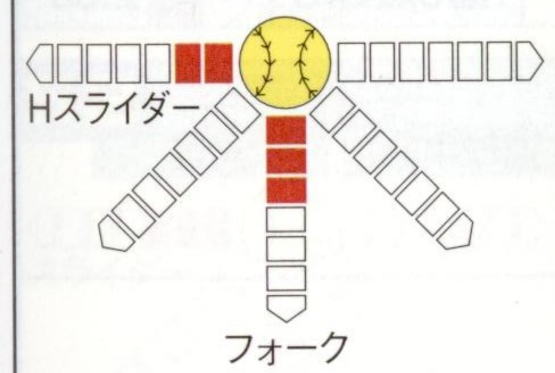
特殊能力：ムラッ気、速球中心

メモ：92年ドラフト1位で入団。

19 赤堀元之

右投右打 オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	E(7)	7	0勝1敗0S	5.00



球	145km/h
コ	C(150)
ス	D(65)

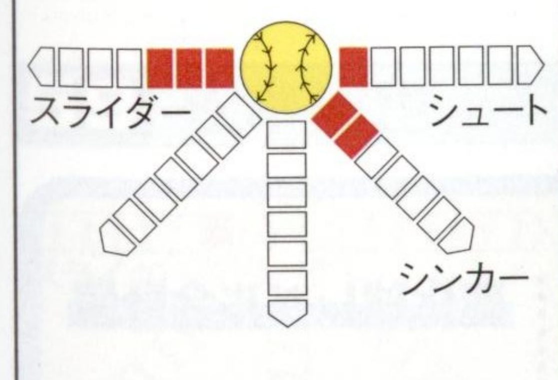
特殊能力：

メモ：89年ドラフト4位で入団。

16 岡本晃

右投右打 サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	7	0勝2敗0S	7.56



球	142km/h
コ	C(136)
ス	D(66)

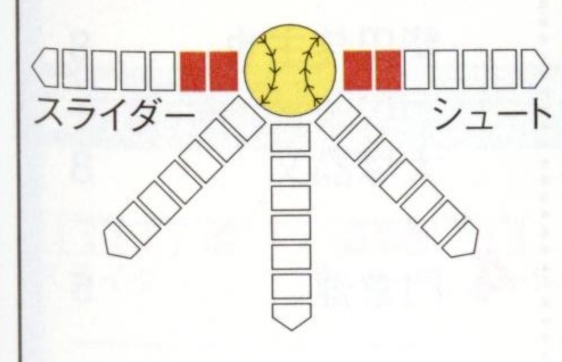
特殊能力：クイック○

メモ：96年ドラフト2位で入団。

22 愛敬尚史

右投右打 サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
G(1)	F(20)	E(6)	C(11)	F(5)	5	―	―

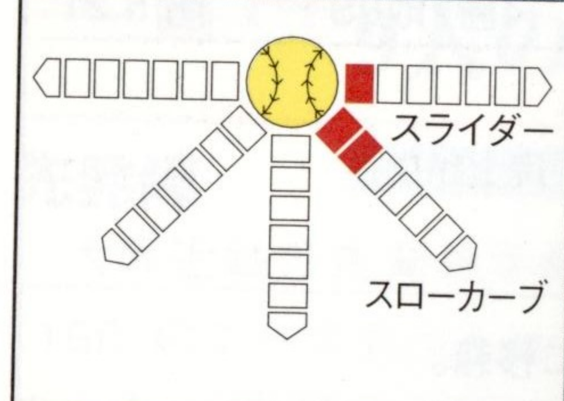


球	147km/h
コ	D(130)
ス	D(80)

特殊能力：

メモ：2001年ドラフト2位で入団。

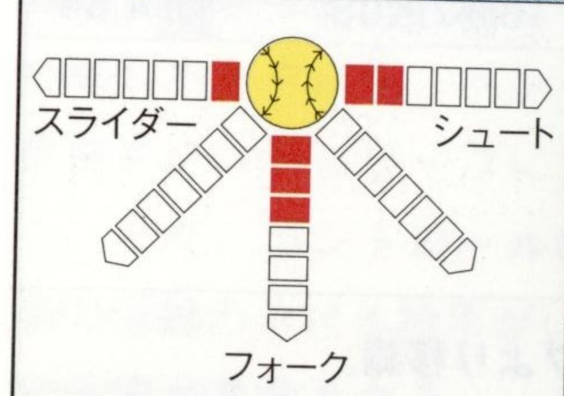
49 加藤博人



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	F(5)	5	—	—

- 球 142km/h
- コ F(100)
- ス D(80)
- 特殊能力: 回復○
- メモ: ヤクルト→大阪近鉄。2001年に移籍。

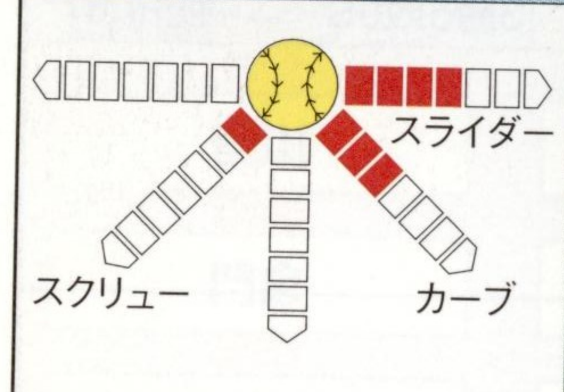
12 香田勲男



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投左打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	7	6勝2敗0S	4.06

- 球 146km/h
- コ B(179)
- ス E(40)
- 特殊能力:
- メモ: 巨人→大阪近鉄。95年に移籍。

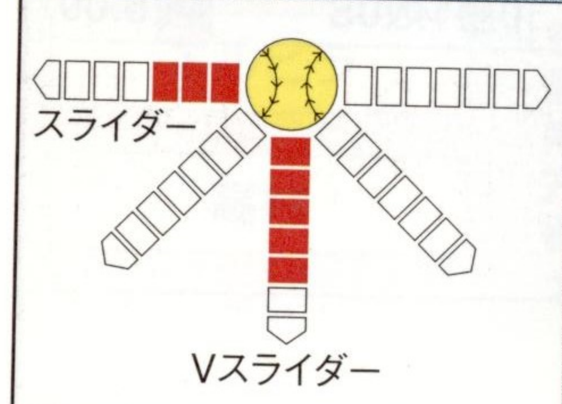
13 柴田佳主也



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
左投左打 サイドスロー	G(1)	G(0)	E(6)	E(7)	D(8)	7	3勝0敗0S	1.82

- 球 134km/h
- コ C(150)
- ス F(20)
- 特殊能力: 回復○ 速球中心
- メモ: 91年ドラフト4位で入団。

11 大塚晶文



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(7)	6	1勝3敗24S	2.38

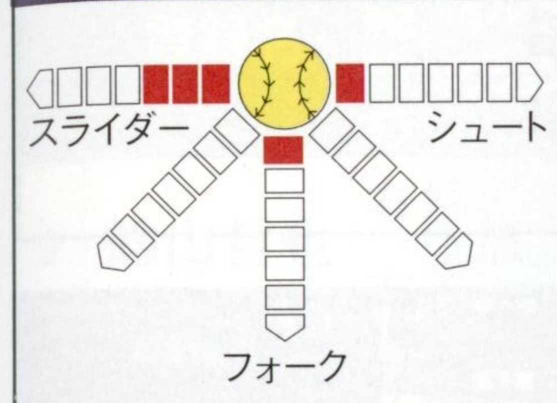
- 球 151km/h
- コ C(150)
- ス E(36)
- 特殊能力: キレ○ リリース○ 速球中心 人気
- メモ: 97年ドラフト2位で入団。

各能力ベスト5

順位	球速		順位	コントロール		順位	スタミナ		順位	変化球レベル合計値	
1	松本拓也	153km/h	1	香田勲男	179	1	前川勝彦	160	1	前川勝彦	8
2	大塚晶文	151km/h	2	赤堀元之	150	2	門倉健	116		柴田佳主也	8
	奈良将史	151km/h		柴田佳主也	150	3	山村宏樹	111		大塚晶文	8
4	高村祐	148km/h		大塚晶文	150	4	湯舟敏郎	105	4	門倉健	6
5	前川勝彦 他2名	147km/h	5	湯舟敏郎	146	5	エルビラ	91		岡本晃 他1名	6

二軍データ

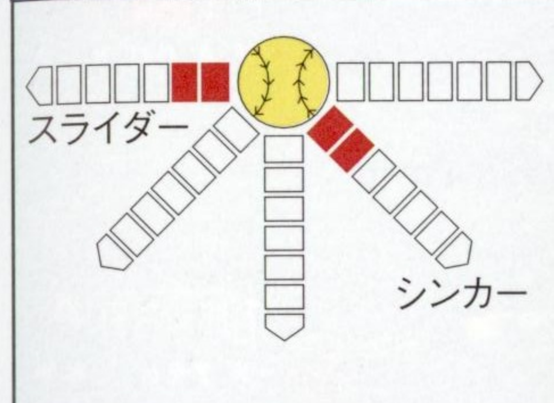
65 山村宏樹



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 スリークォーター	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(9)	7	6勝9敗0S	5.01

- 球 144km/h
- コ C(145)
- ス B(111)
- 特殊能力:
- メモ: 阪神→大阪近鉄。2000年に移籍。

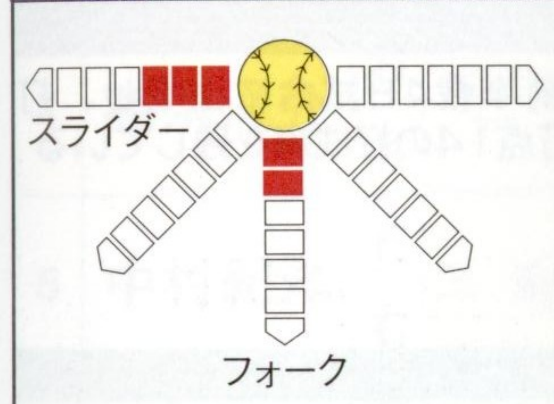
29 宇高伸次



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 アンダースロー	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8	0勝0敗0S	2.38

- 球 142km/h
- コ D(130)
- ス E(41)
- 特殊能力:
- メモ: 99年ドラフト1位で入団。

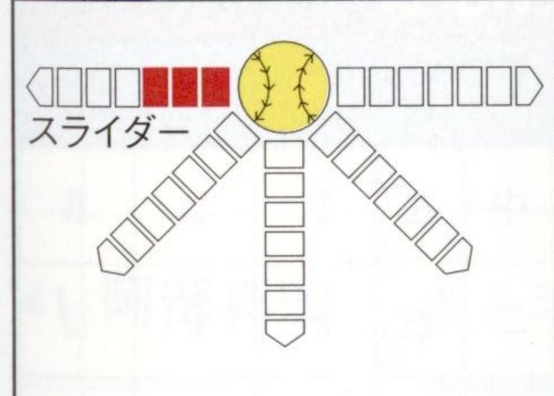
17 石毛博史



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	7	2勝4敗1S	3.61

- 球 147km/h
- コ G(90)
- ス E(40)
- 特殊能力: 速球中心
- メモ: 巨人→大阪近鉄。97年に移籍。

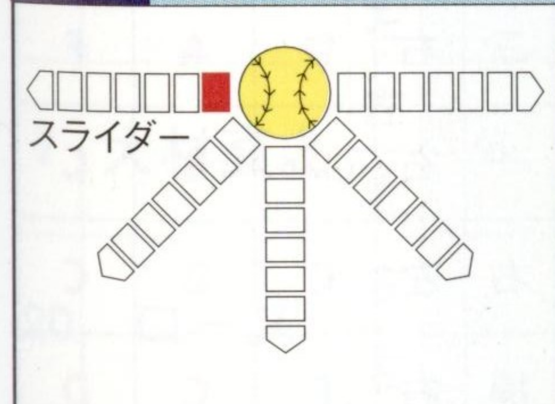
52 奈良将史



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 サイドスロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	E(7)	8	1勝1敗0S	4.00

- 球 151km/h
- コ G(95)
- ス E(36)
- 特殊能力: 速球中心
- メモ: 2000年ドラフト8位で入団。

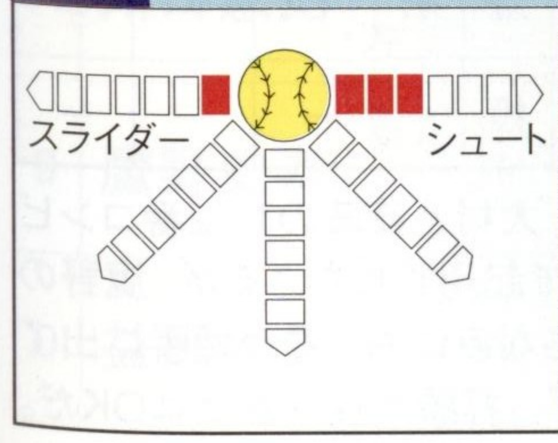
59 松本拓也



投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	F(5)	5	0勝0敗0S	5.06

- 球 153km/h
- コ G(85)
- ス F(30)
- 特殊能力: 速球中心
- メモ: 99年ドラフト6位で入団。

21 盛田幸妃



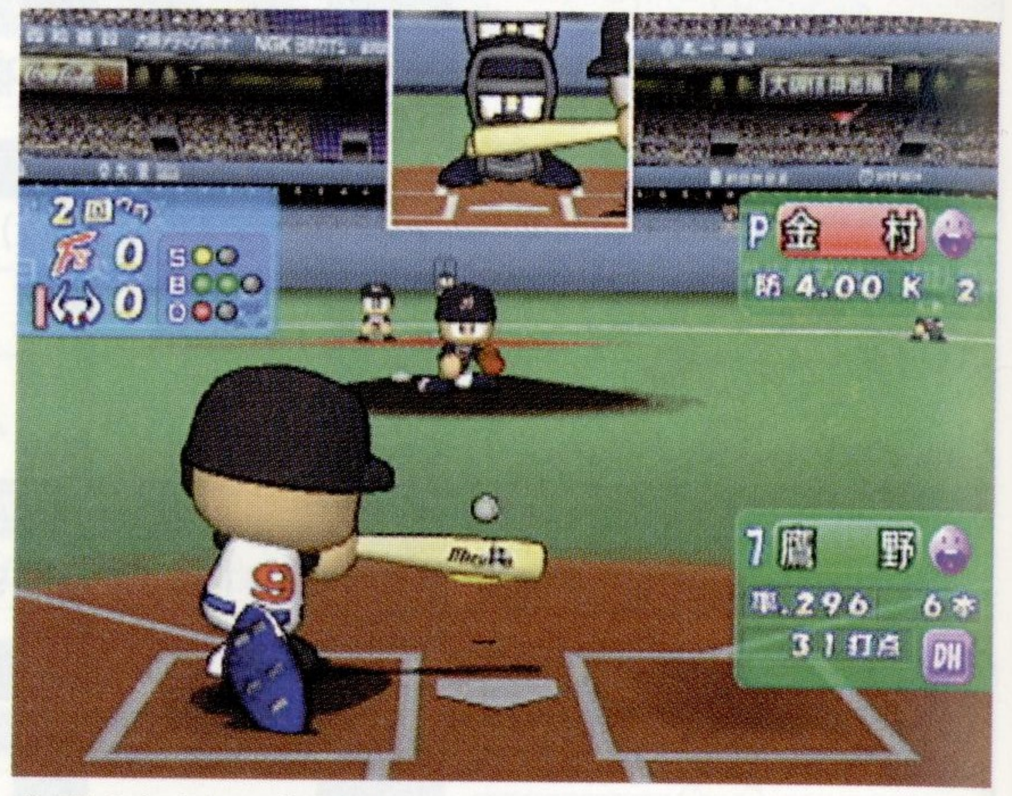
投打	ミ	パ	走	肩	守	エ	2000年成績	防
右投右打 オーバースロー	G(1)	G(0)	F(5)	D(9)	E(6)	5	0勝0敗0S	18.00

- 球 142km/h
- コ E(115)
- ス G(14)
- 特殊能力: 人気
- メモ: (大洋→横浜)→大阪近鉄。98年に移籍。

野手陣 チャンスを作って主軸に回せ!

俊足の大村と「流し打ち」を持つ水口でチャンスを作り、ローズ、中村、吉岡のクリーンアップで得点していく。野球の基本パターンで攻めるのが大阪近鉄の得意な得点パターンだ。下位から上位へのつなぎ役となる9番の打順も重要で、うまくつなげられれば、現実のように一気に大量点も望める陣容になっている。では、控え選手の起用法を基本オーダーから考えると、代打はパワーがC(100)の鷹野とD(85)の益田。代走は走力C(11)の高須とC(10)の益田。守備要員は守備力D(9)の高須となる。また、二軍に現実では故障で戦列を離れている武藤がいるが、能力が高いので一軍に上げて、スタメンで起用してもいいだろう。

代打	鷹野／益田
代走	高須／益田
守備要員	高須



今季2年目の鷹野は、前半戦48試合に出場し、打率.323、本塁打4本、打点14の好成績を残している

Starting Line-up

DHあり

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	大村	中	左	E	D	B
2	水口	二	右	E	E	D
3	ローズ	左	左	D	A	C
4	中村	三	右	D	A	F
5	吉岡	一	右	D	B	C
6	礒部	右	左	C	D	C
7	川口	DH	左	D	D	D
8	的山	捕	右	F	C	D
9	前田	遊	右	F	F	D

DHなし

打順	選手名	守備位置	利き腕打	ミートカーソル	パワー	走力
1	大村	中	左	E	D	B
2	水口	二	右	E	E	D
3	ローズ	左	左	D	A	C
4	中村	三	右	D	A	F
5	吉岡	一	右	D	B	C
6	礒部	右	左	C	D	C
7	的山	捕	右	F	C	D
8	前田	遊	右	F	F	D
9	P	投	—	—	—	—

故障で戦列を離れ、二軍に登録されている快足の武藤を起用する場合には、大村と武藤の1、2番コンビに上位を任せ、水口は9番にして、前田をベンチに下げよう。また、川口がDHで起用されているが、鷹野のほうがパワーは高いので、調子によって、どちらを起用するかを決めていこう。ちなみに右、左が順番に出てくるジグザグ打線にしたい場合は、礒部を捕手にして外野に益田、的山を下げ、打順を並べ直せばOKだ。

一軍データ

背番号	登録名	利き腕 投	利き腕 打	守備プレートポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
2	的山哲也	右	右	捕	F 2	C 96	D 9	C 10	D 9	7	2	強振多用
46	北川博敏	右	右	捕 一	F 2	E 78	E 6	C 10	E 6	7	3	守備要員
27	古久保健二	右	右	捕	F 2	F 50	F 5	E 7	D 9	9	2	守備要員
3	吉岡雄二	右	右	一 外	D 4	B 123	C 10	D 9	D 9	8	4	強振多用
10	水口栄二	右	右	二 遊	E 3	E 76	D 8	C 10	C 11	11	2	流し打ち、サブポジ○、慎重打法、チームプレイ○
4	高須洋介	右	右	二	F 2	F 50	C 11	E 7	D 9	6	2	代走要員、慎重打法
5	中村紀洋	右	右	三 遊	D 4	A 173	F 5	C 11	C 10	6	4	パワーヒッター、満塁男、威圧感、ケガしにくい、人気、強振多用、慎重打法
38	山下勝己	右	右	三 一	F 2	D 84	E 6	E 7	E 7	10	2	守備要員
32	前田忠節	右	右	遊	F 2	F 57	D 9	D 9	D 9	6	1	代走要員、慎重打法
41	阿部真宏	右	右	遊 二 三	F 2	F 56	E 6	E 7	E 7	7	2	守備要員
8	礒部公一	右	左	外 捕	C 5	D 90	C 10	D 9	D 9	7	3	チャンス○、サブポジ○
7	大村直之	左	左	外	E 3	D 89	B 12	C 11	B 12	12	2	満塁男、走塁○、ケガしにくい、ミート打ち多用
20	ローズ	左	左	外	D 4	A 155	C 10	C 10	E 7	5	4	パワーヒッター、ヘッドスライディング、体当り、ケガしにくい、強振多用、積極打法
61	川口憲史	右	左	外	D 4	D 87	D 8	D 9	E 6	7	3	チャンス○、代打男、代打要員、途中交代、強振多用
9	鷹野史寿	右	右	外	D 4	C 100	D 8	E 7	D 8	8	3	代打要員、途中交代、慎重打法
0	益田大介	右	左	外	E 3	D 85	C 10	D 8	E 7	7	3	代打要員

二軍データ

背番号	登録名	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
62	新里紹也	右 右	二 三 遊	G 1	F 50	D 8	D 8	D 9	5	2	守備要員
35	萩原　誠	右 右	三 遊	E 3	F 50	E 7	E 7	D 9	8	2	慎重打法
6	武藤孝司	右 左	遊 二 外	C 5	E 77	B 13	C 10	C 11	8	1	チャンス○ 逆境○ 粘り男 走塁○ 内野安打 安定感 ミート打ち多用
36	大久保秀昭	右 左	外 捕	F 2	F 50	E 7	E 6	E 6	6	2	
56	中濱裕之	右 右	外 遊	F 2	F 50	E 6	F 5	E 7	7	3	サブポジ○
00	森谷昭仁	右 両	外	F 2	F 50	C 11	E 6	E 6	6	2	代走要員

各能力ベスト10

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	礒部公一	5	1	中村紀洋	173	1	武藤孝司	13	1	中村紀洋	11	1	大村直之	12
	武藤孝司	5	2	ローズ	155	2	大村直之	12		大村直之	11	2	水口栄二	11
3	吉岡雄二	4	3	吉岡雄二	123	3	高須洋介	11	3	的山哲也	10		武藤孝司	11
	中村紀洋	4	4	鷹野史寿	100		森谷昭仁	11		北川博敏	10	4	中村紀洋	10
	ローズ	4	5	的山哲也	96	5	吉岡雄二	10		水口栄二	10	5	的山哲也	9
	川口憲史	4	6	礒部公一	90		礒部公一	10		ローズ	10		古久保健二	9
	鷹野史寿	4	7	大村直之	89		ローズ	10		武藤孝司	10		吉岡雄二	9
8	水口栄二	3	8	川口憲史	87		益田大介	10	8	吉岡雄二	9		高須洋介	9
	大村直之	3	9	益田大介	85	9	的山哲也	9		前田忠節	9		前田忠節	9
	益田大介 他1名	3	10	山下勝己	84		前田忠節	9		礒部公一 他1名	9		礒部公一 他2名	9

成績&メモ

	登録名	2000年成績 打率	打点	本塁打	メモ
一軍	的山哲也	.172	16	3	94年ドラフト4位で入団。
一軍	北川博敏	.000	0	0	阪神→大阪近鉄。2001年に移籍。
一軍	古久保健二	.000	0	0	83年ドラフト6位で入団。
一軍	吉岡雄二	.290	65	18	巨人→大阪近鉄。97年に移籍。
一軍	水口栄二	.251	39	3	91年ドラフト2位で入団。
一軍	高須洋介	.000	0	0	98年ドラフト2位で入団。
一軍	中村紀洋	.277	110	39	92年ドラフト4位で入団。
一軍	山下勝己	.150	5	1	2000年ドラフト4位で入団。
一軍	前田忠節	.196	9	0	2000年ドラフト3位で入団。
一軍	阿部真宏	—	—	—	2001年ドラフト4位で入団。
一軍	礒部公一	.311	33	6	97年ドラフト3位で入団。
一軍	大村直之	.254	44	3	94年ドラフト3位で入団。
一軍	ローズ	.272	89	25	96年に米大リーグのレッドソックスより移籍。
一軍	川口憲史	.251	28	5	95年ドラフト4位で入団。
一軍	鷹野史寿	.296	31	6	2000年ドラフト6位で入団。
一軍	益田大介	.000	0	0	中日→大阪近鉄。2001年シーズン途中に移籍。
二軍	新里紹也	—	—	—	福岡ダイエー→大阪近鉄。2001年に移籍。
二軍	萩原　誠	.267	2	0	阪神→大阪近鉄。98年に移籍。
二軍	武藤孝司	.311	41	1	96年ドラフト3位で入団。
二軍	大久保秀昭	.000	0	0	97年ドラフト6位で入団。
二軍	中濱裕之	—	—	—	97年ドラフト4位で入団。
二軍	森谷昭仁	.000	0	0	98年ドラフト3位で入団。

COM采配

チーム方針

大阪近鉄のチーム方針の初期設定は右の通り。チームの攻撃力を信じて、あまりベンチが動かない設定になっている。変更するとしたら、まずは盗塁とヒットエンドラン。礒部、吉岡、大村、ローズと、スタメンには走力の高い選手も多いので「少ない」から「普通」にしておこう。ほかでは、きっちりと走者を進められるように、送りバントを「普通」から「多い」に変更してもいいだろう。

初期設定

オーダー傾向	攻撃力重視
代打起用	多い
代走起用	普通
守備固め	普通
盗塁	少ない
送りバント	普通
スクイズ	普通
ヒットエンドラン	少ない

背番号設定

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00 …ゲーム中に使用
00 …永久欠番
00 …未使用

大阪近鉄の永久欠番はひとつ。栄光の背番号1を背負ったのは、史上1位の78無四球試合と通算317勝、340完投、3061奪三振などの輝かしい記録を持ち、最多勝3回、防御率1位1回、勝率1位1回のタイトルに輝いたことがある鈴木啓示だ。

大阪近鉄バファローズの1ゲーム記録 2000年

●最多安打 23本 9月5日 対オリックス
21－3で勝利。ローズが5安打、中村と吉岡が4安打、鷹野が3安打の猛打賞。

●最多本塁打 4本 5月12日 対日本ハム
19－4で勝利。4回に中村が7号、ローズが9号の連続ホームラン。6回にクラークが3号、吉岡が1号を放った。

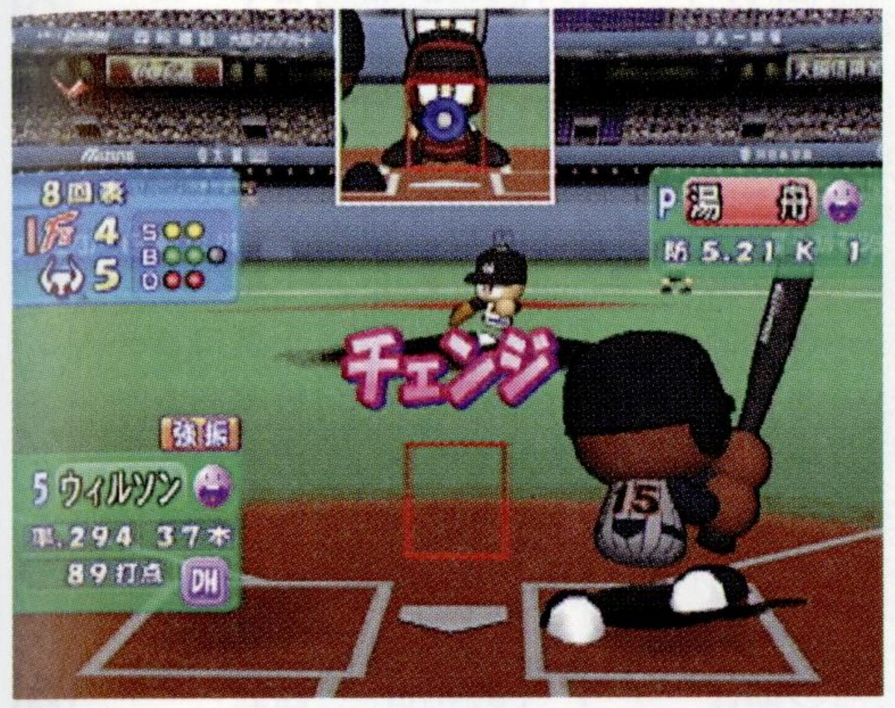
●最多得点 21点 9月5日 対オリックス
21－3で勝利。鷹野とローズが4打点、中村と大村が3打点と活躍。中村が2本塁打、鷹野とローズが1本塁打を記録した。

●最多失点 15点 4月19日 対日本ハム
3－15で敗戦。先発のウォルコットが2回2/3で2失点で降板。二番手の古池以下、面出、ユウキの3人で13点を失った。

●最多併殺打 3回 4月5日 対福岡ダイエー
5－10で敗戦。クラークが3回に三ゴロ、6回に遊ゴロ併殺。クラークの代打鈴木が8回に遊ゴロ併殺。

投手起用法

投手起用法では、スタミナC(105)の湯舟が中継ぎ枠になっているが、十分に先発マウンドに送れる投手なので、先発・中継ぎ枠に移動して「調子次第」を設定しよう。また、加藤はスタミナD(80)と高めなので、「ワンポイント」で起用するのではなく、「リード時」か「ビハインドでも」を設定しておこう。



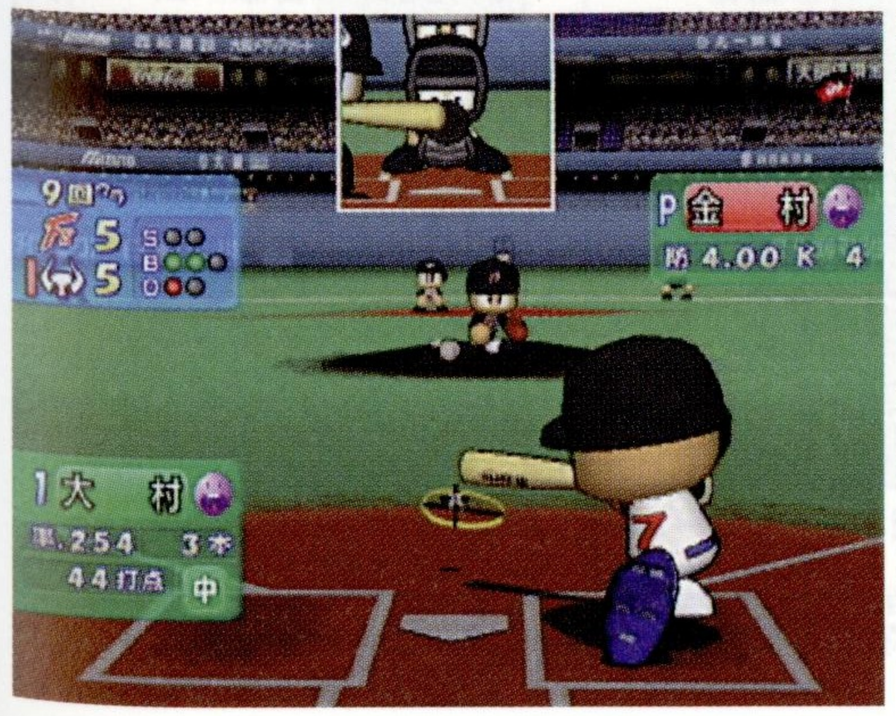
阪神から移籍した湯舟は、おもに中継ぎで活躍。前半戦は25試合に登板した

初期設定

起用	選手名	設定
先発	前川	完投
	門倉	調子次第
	エルビラ	調子次第
	高村	調子次第
	赤堀	調子次第
中継ぎ	湯舟	おまかせ
	岡本	おまかせ
	香田	接戦リード
	柴田	ワンポイント
	愛敬	ビハインドでも
	加藤	ワンポイント
抑え	大塚	セーブ(終)

野手起用法

大阪近鉄の基本オーダーと野手設定は右の通り。打順固定選手は、3番ローズと4番中村のふたりだけだが、1番大村と5番吉岡も固定していいだろう。また、武藤を二軍から上げて起用する場合は、2番で固定してもいい。野手起用法は、このままの設定で戦わせてもいいが、走力C(10)の益田は代走要員に設定しておこう。また、水口に代打が出たときに、守備力E(7)の阿部を起用するよりも守備力D(9)の高須を起用したほうがいいので、高須に守備要員を設定しておこう。



3割を超える高打率を残し、いてまえ打線の核弾頭として活躍する大村

基本オーダーと野手設定

打順	選手名	守備	サブ	設定
1	大村	中		
2	水口	二	遊	
3	ローズ	左		固定
4	中村	三	遊	固定
5	吉岡	一	外	
6	礒部	右	捕	
7	川口	DH	外	代打 途中
8	的山	捕		
9	前田	遊		代走
控	北川	捕	一	守備
控	古久保	捕		守備
控	高須	二		代走
控	山下	三	一	守備
控	阿部	遊	二 三	守備
控	鷹野	外		代打 途中
控	益田	外		代打

※代打は代打要員、代走は代走要員、守備は守備要員、途中は途中交代、固定は打順固定選手。

2001年ペナント対戦日程

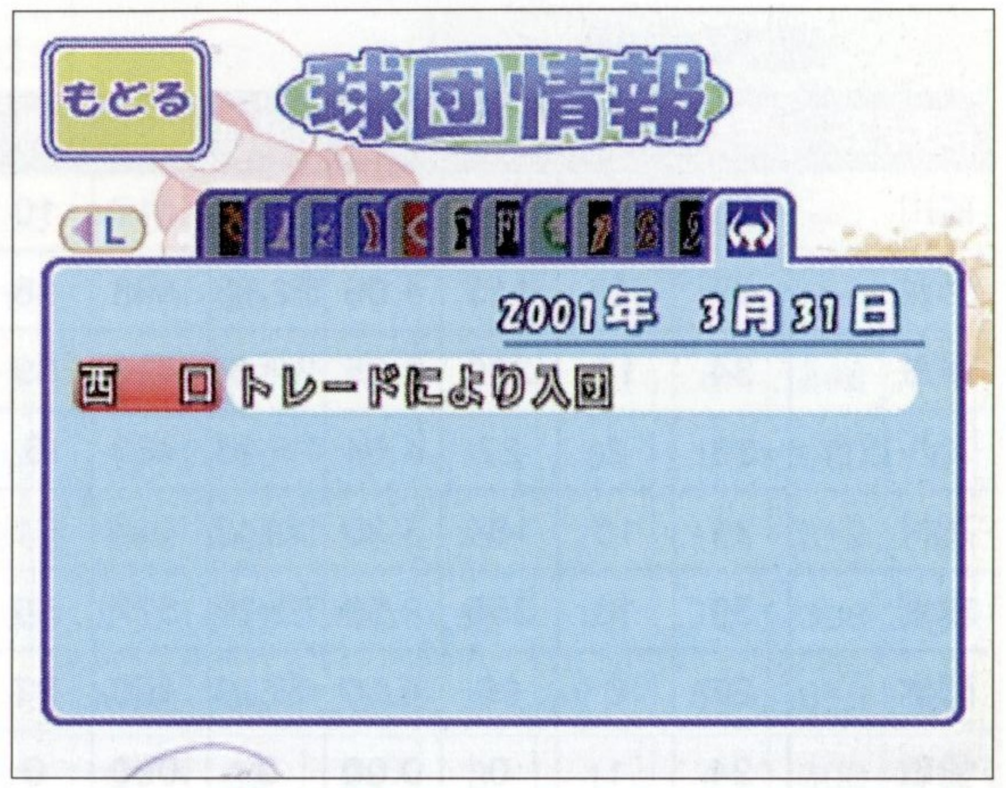
日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場	日付	対戦チーム	球場
3月24日	日本ハム	ド	5月11日	千葉ロッテ	大	6月28日	移動日		8月15日	日本ハム	ド
3月25日	日本ハム	ド	5月12日	千葉ロッテ	大	6月29日	移動日		8月16日	移動日	
3月26日	移動日		5月13日	千葉ロッテ	大	6月30日	オリックス	函	8月17日	福岡ダイエー	福
3月27日	福岡ダイエー	大	5月14日	オリックス	戸	7月1日	オリックス	函	8月18日	福岡ダイエー	福
3月28日	福岡ダイエー	大	5月15日	オリックス	戸	7月2日	移動日		8月19日	福岡ダイエー	福
3月29日	移動日		5月16日	オリックス	戸	7月3日	千葉ロッテ	大	8月20日	オリックス	大
3月30日	西武	西	5月17日	移動日		7月4日	千葉ロッテ	大	8月21日	オリックス	大
3月31日	西武	西	5月18日	千葉ロッテ	マ	7月5日	移動日		8月22日	オリックス	大
4月1日	西武	西	5月19日	千葉ロッテ	マ	7月6日	福岡ダイエー	大	8月23日	移動日	
4月2日	千葉ロッテ	大	5月20日	千葉ロッテ	マ	7月7日	福岡ダイエー	大	8月24日	日本ハム	大
4月3日	千葉ロッテ	大	5月21日	西武	大	7月8日	福岡ダイエー	大	8月25日	日本ハム	大
4月4日	千葉ロッテ	大	5月22日	西武	大	7月9日	西武	西	8月26日	日本ハム	大
4月5日	移動日		5月23日	移動日		7月10日	西武	西	8月27日	移動日	
4月6日	オリックス	戸	5月24日	移動日		7月11日	移動日		8月28日	千葉ロッテ	マ
4月7日	オリックス	戸	5月25日	オリックス	大	7月12日	移動日		8月29日	千葉ロッテ	マ
4月8日	オリックス	戸	5月26日	オリックス	大	7月13日	移動日		8月30日	千葉ロッテ	マ
4月9日	福岡ダイエー	福	5月27日	オリックス	大	7月14日	オリックス	大	8月31日	日本ハム	ド
4月10日	福岡ダイエー	福	5月28日	日本ハム	ド	7月15日	オリックス	大	9月1日	日本ハム	ド
4月11日	移動日		5月29日	日本ハム	ド	7月16日	千葉ロッテ	マ	9月2日	日本ハム	ド
4月12日	移動日		5月30日	日本ハム	ド	7月17日	千葉ロッテ	マ	9月3日	西武	西
4月13日	日本ハム	大	5月31日	移動日		7月18日	移動日		9月4日	西武	西
4月14日	日本ハム	大	6月1日	移動日		7月19日	移動日		9月5日	西武	西
4月15日	日本ハム	大	6月2日	千葉ロッテ	秋	7月20日	移動日		9月6日	移動日	
4月16日	オリックス	大	6月3日	千葉ロッテ	秋	7月21日	移動日		9月7日	福岡ダイエー	大
4月17日	オリックス	大	6月4日	移動日		7月22日	移動日		9月8日	福岡ダイエー	大
4月18日	移動日		6月5日	西武	大	7月23日	移動日		9月9日	福岡ダイエー	大
4月19日	移動日		6月6日	西武	大	7月24日	移動日		9月10日	千葉ロッテ	大
4月20日	千葉ロッテ	マ	6月7日	西武	大	7月25日	移動日		9月11日	千葉ロッテ	大
4月21日	千葉ロッテ	マ	6月8日	移動日		7月26日	移動日		9月12日	千葉ロッテ	大
4月22日	千葉ロッテ	マ	6月9日	日本ハム	大	7月27日	福岡ダイエー	福	9月13日	移動日	
4月23日	移動日		6月10日	日本ハム	大	7月28日	福岡ダイエー	福	9月14日	オリックス	戸
4月24日	移動日		6月11日	移動日		7月29日	福岡ダイエー	北	9月15日	オリックス	戸
4月25日	西武	大	6月12日	福岡ダイエー	福	7月30日	千葉ロッテ	大	9月16日	オリックス	戸
4月26日	西武	大	6月13日	福岡ダイエー	福	7月31日	千葉ロッテ	大	9月17日	西武	大
4月27日	移動日		6月14日	移動日		8月1日	千葉ロッテ	大	9月18日	西武	大
4月28日	福岡ダイエー	福	6月15日	オリックス	大	8月2日	移動日		9月19日	西武	大
4月29日	福岡ダイエー	福	6月16日	オリックス	大	8月3日	オリックス	戸	9月20日	移動日	
4月30日	福岡ダイエー	福	6月17日	オリックス	大	8月4日	オリックス	戸	9月21日	移動日	
5月1日	日本ハム	大	6月18日	西武	西	8月5日	オリックス	戸	9月22日	移動日	
5月2日	日本ハム	大	6月19日	西武	西	8月6日	移動日		9月23日	日本ハム	大
5月3日	日本ハム	大	6月20日	西武	西	8月7日	日本ハム	大	9月24日	西武	大
5月4日	福岡ダイエー	大	6月21日	移動日		8月8日	日本ハム	大	9月25日	移動日	
5月5日	福岡ダイエー	大	6月22日	福岡ダイエー	大	8月9日	移動日		9月26日	オリックス	大
5月6日	福岡ダイエー	大	6月23日	福岡ダイエー	大	8月10日	西武	大	9月27日	移動日	
5月7日	移動日		6月24日	福岡ダイエー	大	8月11日	西武	大	9月28日	移動日	
5月8日	西武	西	6月25日	日本ハム	ド	8月12日	西武	大	9月29日	千葉ロッテ	マ
5月9日	西武	西	6月26日	日本ハム	ド	8月13日	日本ハム	ド	9月30日	福岡ダイエー	福
5月10日	西武	西	6月27日	日本ハム	ド	8月14日	日本ハム	ド			

神＝神宮、横＝横浜、広＝広島、ド＝東京ドーム、ナ＝ナゴヤドーム、甲＝甲子園、福＝福岡ドーム、崎＝長崎、倉＝倉敷、岐＝岐阜、仙＝仙台、盛＝盛岡、マ＝千葉マリン、鹿＝鹿児島、富＝富山、金＝金沢、平＝平塚、札＝札幌、井＝福井、京＝西京極、静＝静岡、浜＝浜松、大＝大阪ドーム、松＝松山、野＝長野、本＝松本、山＝福山、戸＝神戸、西＝西武ドーム、ひ＝ひたちなか、米＝米子、秋＝秋田、函＝函館、旭＝旭川、島＝福島、い＝いわき、高＝高松、北＝北九州、前＝前橋、宮＝宮崎、佐＝佐賀、相＝相模原、形＝山形、釧＝釧路、帯＝帯広

3年間の戦略

戦力補強の指針

大阪近鉄の一番大きな欠点は、先発投手陣に軸となれる投手がいないことだ。つまり、戦力補強では、まずはローテーションの軸となれる先発要員の獲得を目指すのがベストとなる。「先発タイプ」で「球が速い」か「決め球がある」のどちらか、あるいは両方を条件にして、トレードの申請書を作っていこう。野手陣では、代打陣の層の薄さが問題なので、代打でホームランも打てるようなパワーの高い打者をトレードで狙う。「パワーがある」を中心に「ミートが上手い」や「守備が上手い」を追加条件にして、トレードを申し込もう。トレード用の交換要員としては基本的には二軍選手で、複数トレードで臨んでもいいだろう。また、ドラフトや自由契約選手採用でも、先発の軸となれる投手が一番で、次にパワーの高い野手を狙っていく。これが、大阪近鉄の戦力補強の指針である。



先発の軸となれる投手を獲得できれば、中継ぎ・抑え陣の負担は軽くなり、長いペナントレースの戦いが楽になる

能力アップとコーチ

大阪近鉄のコーチ陣は別表の通り。コーチ陣を交代させたいなら、投手コーチは、現役選手では大塚が適任者となるので、新しい守護神が台頭するなど、戦力に余裕があった場合は、引退させてコーチに転身させてもいいだろう。打撃コーチは、中村が適任者となるが、これは引退させることは考えられないので、OBの掛布か衣笠を招へいするのがいいだろう。守備走塁コーチは、武藤、水口、萩原などが適任者なので、余裕があったら引退させてもいいし、OBの福本か屋鋪を招へいして走力アップを狙っていくのもおもしろい。ファームの練習指示では、1年目は打撃力か走力アップを中心にして、それ以降は就任させたコーチに合わせて決めていこう。

コーチデータ

	打	投	走	守	影
打撃コーチ 真弓	C	G	D	E	70%
投手コーチ 小林	G	B	G	F	70%
守備走塁コーチ 正田	D	G	C	D	70%

打…打撃指導／投…投球指導／走…走塁指導
守…守備指導／影…影響力



転身後の指導力の高い武藤を二軍に置いたままペナントを進めるなら、1年目の契約更改時にコーチに転身させよう

通算成績とコーチ転身データ

大阪近鉄の通算成績とコーチ転身データ例は以下の通り。通算成績では、投手は大塚の100S、野手は中村の200号本塁打&1000本安打と、ローズの200号本塁打が狙いたい通算記録だ。

投手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	防御率	投球回	勝率	勝	敗	セーブ	登板	完封	完投	奪三振	四死球	失点	自責点
前川	22	5	54	4.64	211 1/3	.417	10	14	0	54	1	9	138	138	130	109
門倉	27	6	115	4.06	552 1/3	.493	36	37	0	112	4	12	470	281	269	249
湯舟	34	11	220	3.95	1148 2/3	.428	59	79	3	220	10	25	915	498	544	504
エルビラ	33	2	27	4.64	110 2/3	.462	6	7	0	27	2	2	73	56	60	57
高村	31	10	184	4.20	1103 1/3	.445	61	76	0	184	10	29	829	497	565	515
赤堀	30	13	355	2.59	729 2/3	.577	56	41	139	355	2	2	557	295	253	210
岡本	27	6	96	4.10	489 1/3	.450	27	33	0	96	4	13	275	190	243	223
愛敬	24	1	0	0.00	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
加藤	31	14	254	3.81	544	.413	26	37	8	254	2	8	401	296	262	230
香田	35	17	341	3.81	1063	.560	65	51	10	314	5	15	714	338	494	450
柴田	33	11	196	3.11	142	.750	3	1	0	196	0	0	82	69	56	49
大塚	29	5	165	2.24	209 1/3	.391	9	14	72	165	0	0	282	100	64	52
山村	24	7	43	4.83	180 2/3	.368	7	12	0	42	1	3	96	74	106	97
宇高	24	3	22	4.20	45	.500	2	2	0	20	0	0	22	22	28	21
石毛	30	13	329	3.34	527 2/3	.526	30	27	81	329	0	0	546	340	215	196
奈良	23	2	33	4.00	36	.500	1	1	0	33	0	0	16	28	17	16
松本	20	3	5	5.06	5 1/3	.000	0	0	0	5	0	0	9	6	3	3
盛田	31	14	321	3.95	590 2/3	.570	45	34	29	309	0	2	419	260	297	259

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
前川	G	E	G	D	30%
門倉	G	E	G	D	80%
湯舟	G	E	G	E	80%
エルビラ	G	F	G	D	50%
高村	G	E	G	D	80%
赤堀	G	D	G	D	80%
岡本	G	E	G	D	80%
愛敬	G	E	G	E	30%
加藤	G	E	G	E	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
香田	G	C	G	E	80%
柴田	G	D	G	E	80%
大塚	G	B	G	D	80%
山村	G	E	G	D	60%
宇高	G	E	G	D	60%
石毛	G	E	G	D	80%
奈良	G	F	G	D	30%
松本	G	G	G	D	30%
盛田	G	E	G	E	80%

※このデータはあくまでも目安で、次のようにして収集している。すべてをCPUに任せてペナントを進め、1年目の契約更改で各選手をコーチに転身させて得たデータである。つまり、ペナントでの選手の活躍や、それにともなう能力変化によって、各指導力は変化する。

野手陣

通算成績

選手名	年齢	年数	試合数	打率	打数	安打	本塁打	打点	得点	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	出塁率	失策
的山	30	8	476	.207	983	203	20	101	107	250	109	77	9	19	.267	19
北川	28	7	100	.138	138	19	0	3	10	21	11	7	0	0	.192	2
古久保	36	17	845	.210	1640	344	35	168	153	475	115	94	11	8	.248	35
吉岡	29	12	418	.270	1230	332	51	182	174	284	140	19	11	18	.340	16
水口	32	11	911	.264	2596	686	29	237	322	289	270	151	24	41	.317	61
高須	25	4	124	.224	326	73	2	34	35	57	40	25	2	10	.289	9
中村	27	10	881	.257	3035	780	177	536	443	689	422	10	17	12	.347	88
山下	23	2	67	.150	107	16	1	5	8	26	11	7	1	0	.216	1
前田	23	2	100	.196	143	28	0	9	13	32	13	9	0	6	.248	7
阿部	22	1	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
礒部	27	5	404	.272	1107	301	14	97	141	105	94	37	11	12	.319	9
大村	25	8	680	.273	2185	596	16	182	278	239	150	88	10	72	.308	9
ローズ	32	6	665	.286	2522	722	136	459	428	600	361	0	21	59	.376	26
川口	24	7	158	.245	387	95	11	41	37	62	36	3	1	4	.308	1
鷹野	27	2	86	.296	186	55	6	31	30	40	39	0	0	2	.418	1
益田	27	6	230	.267	640	171	5	42	76	148	76	11	5	13	.340	2
新里	28	5	75	.217	83	18	0	6	12	23	11	8	1	5	.284	8
萩原	27	10	119	.192	193	37	4	14	13	55	24	3	0	1	.277	3
武藤	27	6	479	.280	1444	404	2	122	206	148	145	108	8	70	.324	37
大久保	31	5	83	.232	95	22	2	11	12	16	13	1	0	2	.321	0
中濱	22	5	0	.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	.000	0
森谷	21	4	6	.000	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	.000	0

コーチ転身データ例

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
的山	F	G	F	D	80%
北川	F	G	G	D	80%
古久保	F	G	G	C	80%
吉岡	C	G	E	C	80%
水口	D	G	F	B	80%
高須	F	G	E	E	60%
中村	B	G	G	B	80%
山下	F	G	G	E	30%
前田	F	G	F	D	30%
阿部	F	G	G	E	30%
礒部	D	G	F	D	80%

選手名	打撃指導	投球指導	走塁指導	守備指導	影響力
大村	E	G	D	C	60%
ローズ	C	G	F	D	50%
川口	E	G	G	E	60%
鷹野	D	G	G	E	80%
益田	E	G	F	E	80%
新里	G	G	G	C	80%
萩原	E	G	F	B	80%
武藤	D	G	C	B	80%
大久保	G	G	G	E	80%
中濱	F	G	G	D	30%
森谷	F	G	E	C	30%

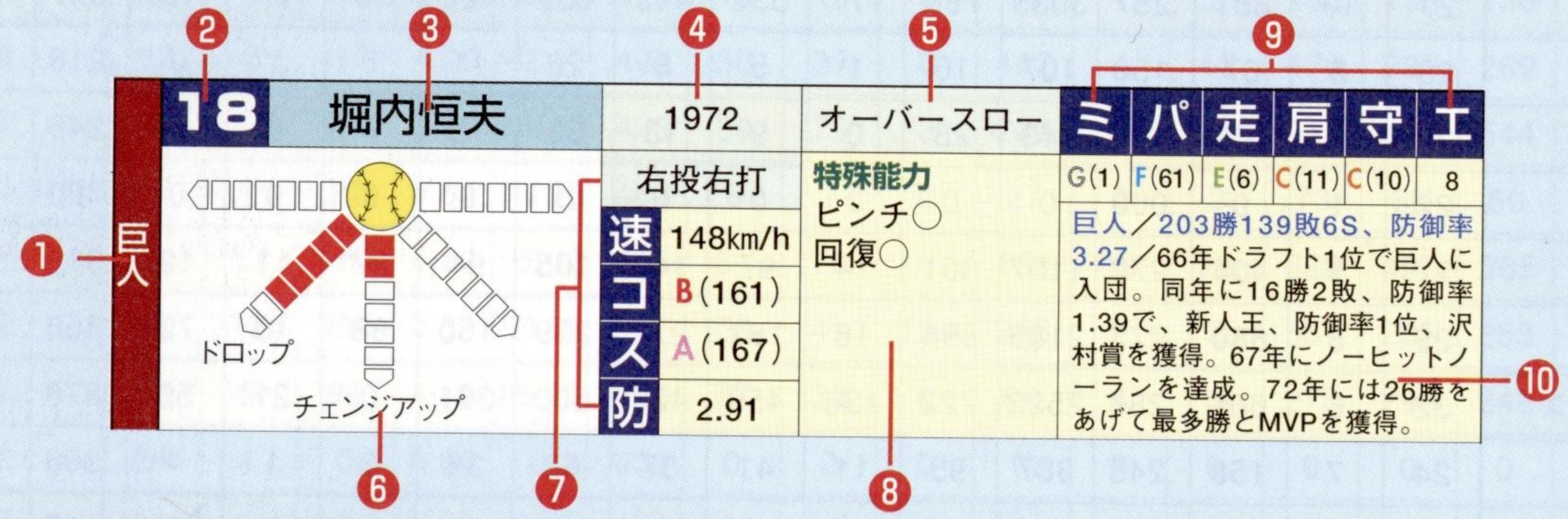
OB選手一覧 投手

西鉄の黄金時代を築いた鉄腕稲尾。"怪童"と呼ばれた剛速球投手尾崎。自らのホームランの得点のみで延長11回ノーヒットノーランを達成した江夏。初代"怪物"と呼ばれた剛腕江川などなど。球史に数々の輝かしい記録を残してきたOB選手たち。ここでは偉大なる90人の投手たちを球団別で、活躍年度の古い順に紹介していこう。



ホームラン競争で8本以上を根気よく続ければ、OB選手は全員揃えられる

データの見方



❶活躍した年に所属していた球団名を記載。OB選手をアレンジしたときには、この球団のユニフォームになる
❷背番号を記載している
❸選手名を記載している
❹選手能力の参考になった年を記載している
❺投法を記載している
❻所有している変化球を記載している
❼投手としての基本能力を記載している
❽所持している特殊能力を記載している
❾野手能力を記載している
❿出身や通算成績、おもなタイトルなどを解説している(ドラフトの年数は、実際に入団した年)

※ここで使用されている選手データは『実況パワフルプロ野球8』で独自に解析した数字で、実際の選手能力とは関係ありません。また、マイナスの特殊能力は表記していません。

◆球団別登場人数

セリーグ

球団	投手	野手	合計
巨人	9人	14人	23人
中日	9人	9人	18人
松竹	―	1人	1人
大洋	5人	9人	14人
ヤクルト	8人	7人	15人
広島	8人	10人	18人
阪神	10人	14人	24人

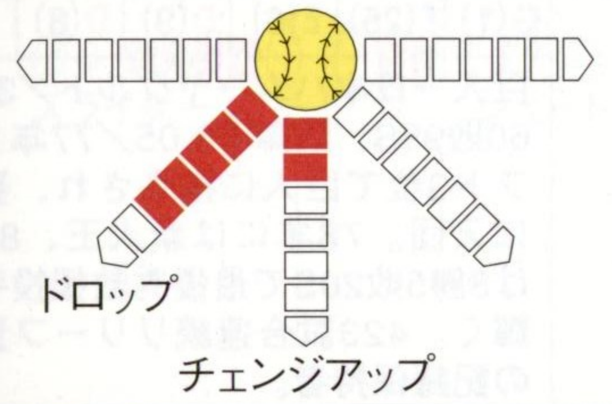
パリーグ

球団	投手	野手	合計	球団	投手	野手	合計
南海	6人	4人	10人	阪急	5人	8人	13人
福岡ダイエー	1人	3人	4人	オリックス	1人	2人	3人
西鉄	1人	3人	4人	大毎	―	1人	1人
西武	5人	3人	8人	ロッテ	7人	7人	14人
東映	2人	1人	3人	千葉ロッテ	1人	―	1人
日本ハム	6人	6人	12人	近鉄	6人	8人	14人

巨人

18 堀内恒夫

1972 オーバースロー 右投右打



速	コ	ス	防
148km/h	B(161)	A(167)	2.91

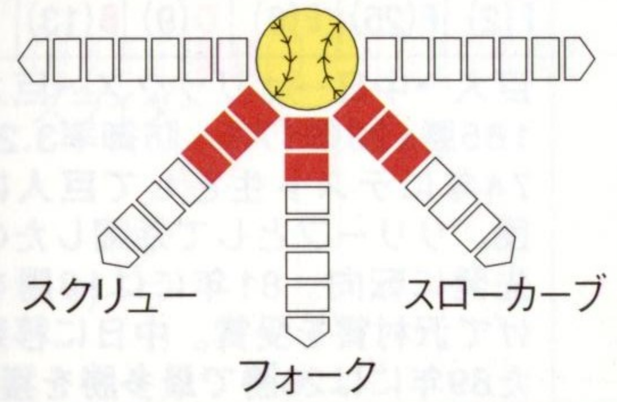
特殊能力: ピンチ○ 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(61)	E(6)	C(11)	C(10)	8

巨人／203勝139敗6S、防御率3.27／66年ドラフト1位で巨人に入団。同年に16勝2敗、防御率1.39で、新人王、防御率1位、沢村賞を獲得。67年にノーヒットノーランを達成。72年には26勝をあげて最多勝とMVPを獲得。

21 高橋一三

1973 オーバースロー 左投左打



速	コ	ス	防
145km/h	C(143)	A(177)	2.21

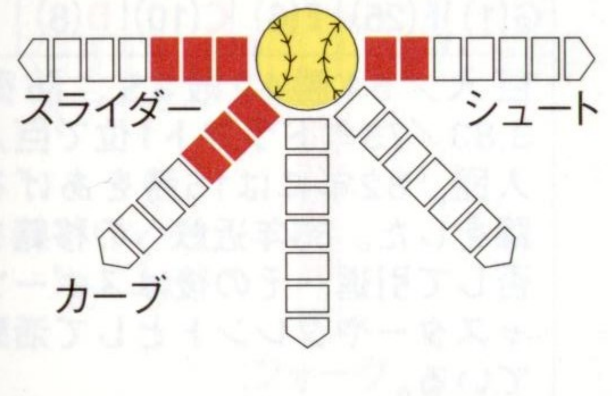
特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

巨人→日本ハム／167勝132敗12S、防御率3.18／65年に巨人に入団。69年には22勝5敗で最多勝と沢村賞を獲得した。巨人V9時代の左腕エースとして活躍。76年から日本ハムに移籍した。

21 加藤初

1976 オーバースロー 右投右打



速	コ	ス	防
146km/h	B(172)	B(129)	3.70

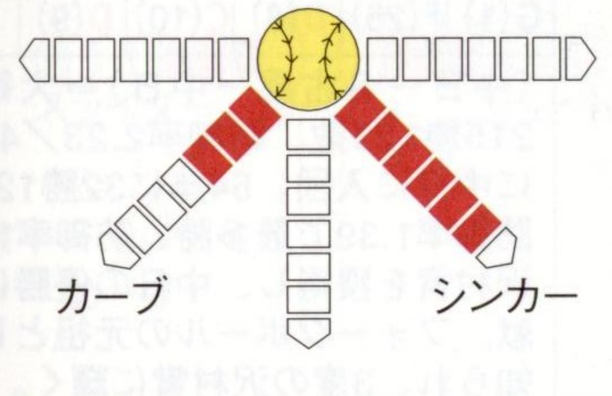
特殊能力: ピンチ○ 打たれ強い ポーカーフェイス 勝ち運 速球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

西鉄→太平洋→巨人／141勝113敗22S、防御率3.50／72年にドラフト外で西鉄に入団。同年17勝16敗で新人王を獲得。76年に巨人に移籍し、広島戦でノーヒットノーランを達成した。現在は西武でコーチを務める。

19 小林繁

1977 アンダースロー 右投右打



速	コ	ス	防
143km/h	A(186)	B(141)	2.92

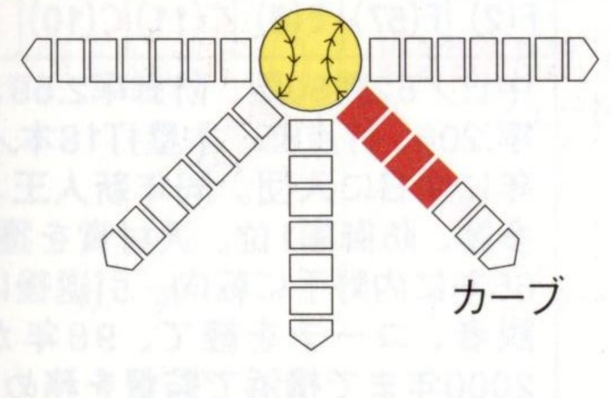
特殊能力: キレ○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

巨人→阪神／139勝95敗17S、防御率3.18／72年ドラフト6位で巨人に入団。77年に沢村賞を受賞。江川とのトレードで阪神に移籍した79年には、22勝9敗で最多勝と沢村賞を受賞した。現在は大阪近鉄でコーチを務める。

28 新浦寿夫

1978 オーバースロー 左投左打



速	コ	ス	防
146km/h	C(135)	D(65)	2.81

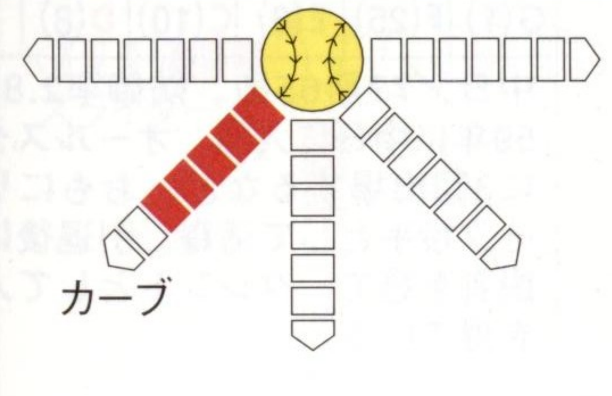
特殊能力: 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(9)	8

巨人→三星(韓国)→大洋→福岡ダイエー→ヤクルト／116勝123敗39S、防御率3.45／68年に高校を中退して巨人に入団。77、78年は防御率1位に輝き、78年は10勝15Sで、最優秀救援投手を合わせて受賞した。

30 江川卓

1981 オーバースロー 右投右打



速	コ	ス	防
151km/h	A(195)	A(171)	2.29

特殊能力: ノビ○

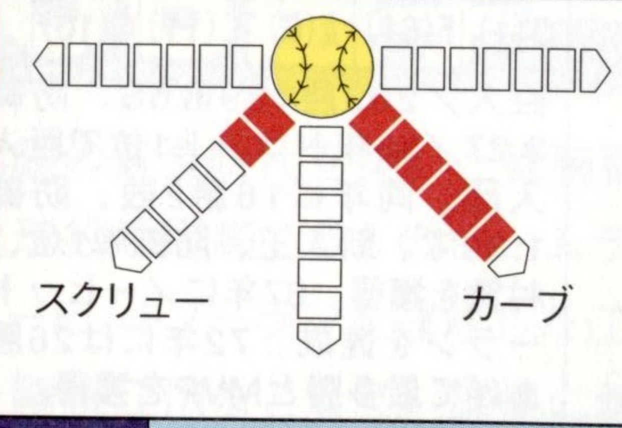
ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(55)	F(5)	B(12)	D(8)	8

阪神→巨人／135勝72敗3S、防御率3.02／78年ドラフト前に巨人と契約するが、ドラフトで阪神が1位指名。結局、小林繁とのトレードで巨人に入団した。80年から2年連続最多勝を獲得。81年には防御率1位でMVPにも選ばれた。

巨人

11 角盈男

1981 サイドスロー



左投左打

速	142km/h
コ	B(172)
ス	E(50)
防	1.47

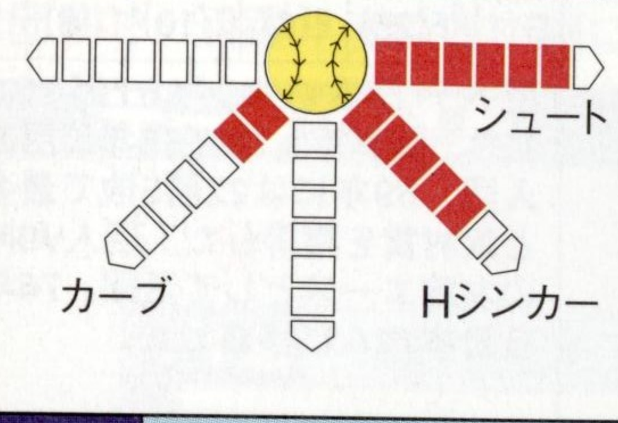
特殊能力
対左打者○
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8

巨人→日本ハム→ヤクルト／38勝60敗99S、防御率3.05／77年ドラフト3位で巨人に指名され、翌年に入団。78年には新人王、81年は8勝5敗20Sで最優秀救援投手に輝く。423試合連続リリーフ登板の記録保持者。

26 西本聖

1981 オーバースロー



右投右打

速	142km/h
コ	B(174)
ス	A(163)
防	2.58

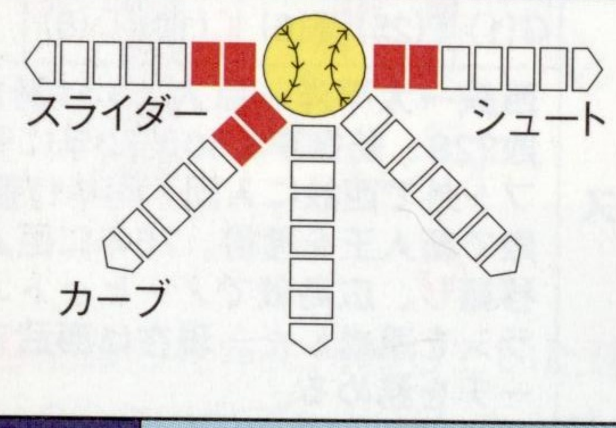
特殊能力
キレ○
変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
F(2)	F(25)	E(6)	D(9)	B(13)	8

巨人→中日→オリックス→巨人／165勝128敗17S、防御率3.20／74年にテスト生として巨人に入団。リリーフとして活躍したのち先発に転向。81年には18勝をあげて沢村賞を受賞。中日に移籍した89年には20勝で最多勝を獲得。

20 定岡正二

1982 オーバースロー



右投右打

速	144km/h
コ	B(160)
ス	C(99)
防	3.29

特殊能力
人気

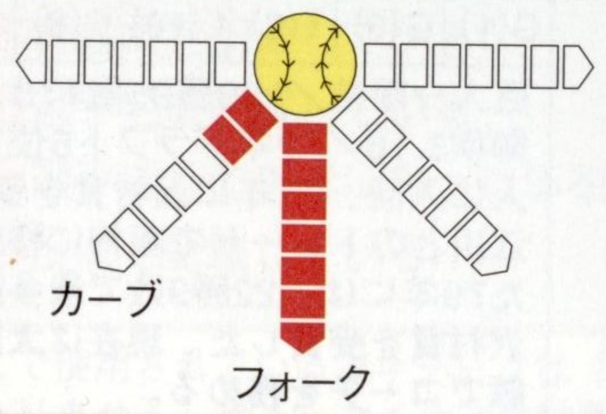
ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

巨人／51勝42敗3S、防御率3.83／75年ドラフト1位で巨人に入団。82年には15勝をあげる活躍をした。85年近鉄への移籍を拒否して引退。その後はスポーツキャスターやタレントとして活動している。

中日

20 杉下茂

1954 オーバースロー



右投右打

速	146km/h
コ	A(184)
ス	A(179)
防	1.39

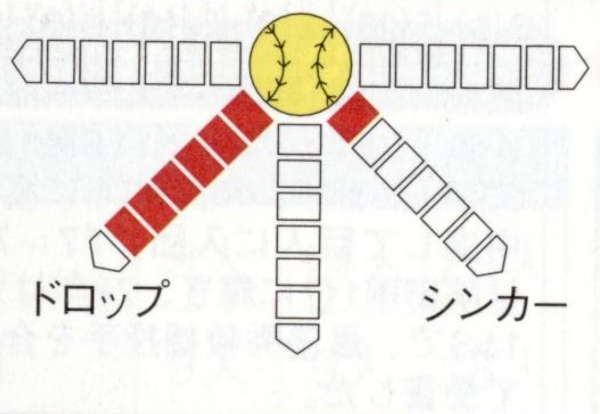
特殊能力
キレ○
回復○
速球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	D(8)	C(10)	D(9)	10

(中日→名古屋→中日)→大毎／215勝123敗、防御率2.23／49年に中日に入団。54年に32勝12敗、防御率1.39で最多勝、防御率1位、沢村賞を獲得し、中日の優勝に貢献。フォークボールの元祖として知られ、3度の沢村賞に輝く。

20 権藤博

1961 オーバースロー



右投右打

速	149km/h
コ	A(185)
ス	A(223)
防	1.70

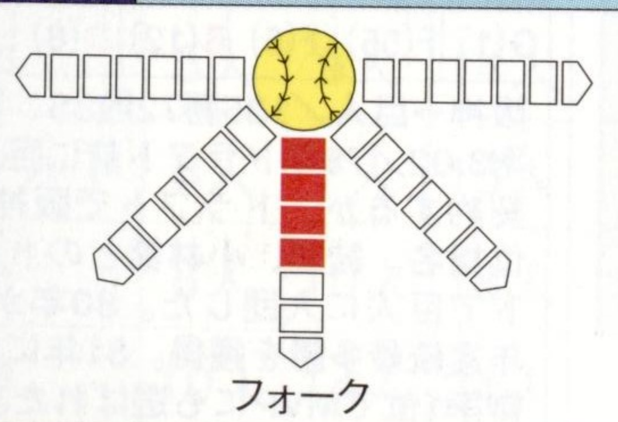
特殊能力
回復○
ケガしにくい

ミ	パ	走	肩	守	エ
F(2)	F(57)	E(6)	C(11)	C(10)	8

中日／82勝60敗、防御率2.69、打率.206、打点85、本塁打18本／61年に中日に入団。同年新人王、最多勝、防御率1位、沢村賞を獲得。65年に内野手に転向。引退後は解説者、コーチを経て、98年から2000年まで横浜で監督を務めた。

14 板東英二

1961 オーバースロー



右投右打

速	145km/h
コ	B(161)
ス	B(121)
防	2.60

特殊能力
回復○

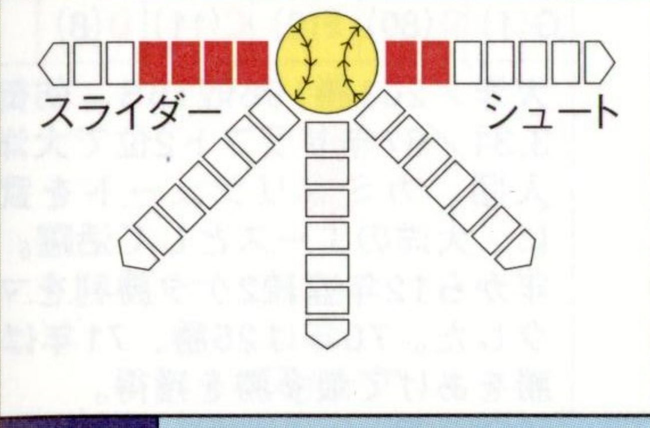
ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

中日／77勝65敗、防御率2.89／59年に中日に入団。オールスターに3回出場するなど、おもにリリーフ投手として活躍。引退後は解説者を経て、タレントとして人気を得ている。

中日

20 星野仙一

1974 スリークォーター



右投右打

速	145km/h
コ	B(159)
ス	C(102)
防	2.87

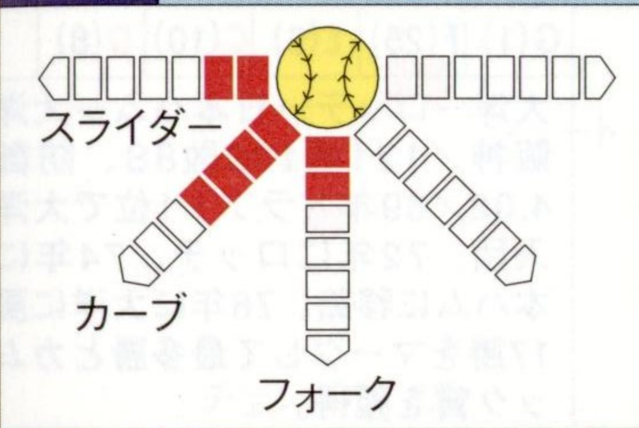
特殊能力
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(50)	E(6)	C(10)	D(8)	8

中日／146勝121敗34S、防御率3.60／69年ドラフト1位で中日に入団。エースとして活躍した。74年に沢村賞を獲得。退団後は解説者を経て、87年に中日監督に就任。91年に退任するが、96年に復帰し、現在も指揮を執る。

29 鈴木孝政

1976 スリークォーター



右投右打

速	145km/h
コ	B(160)
ス	E(58)
防	2.98

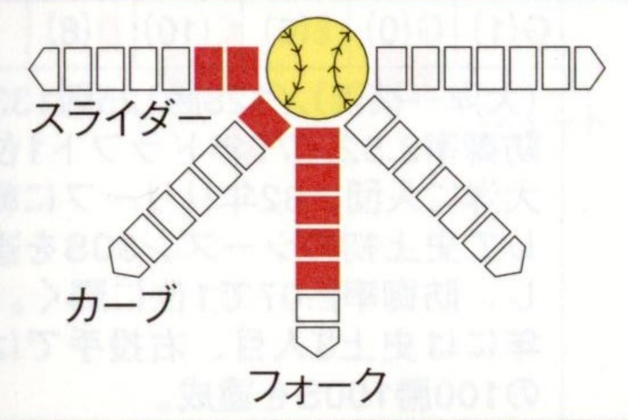
特殊能力
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

中日／124勝94敗96S、防御率3.49／73年ドラフト1位で中日に入団。リリーフ投手として活躍した。76年には7勝26Sで防御率1位と最優秀救援投手を獲得。その後82年から先発に転向し、84年には16勝をあげた。

17 牛島和彦

1984 オーバースロー



右投右打

速	146km/h
コ	A(180)
ス	E(38)
防	2.74

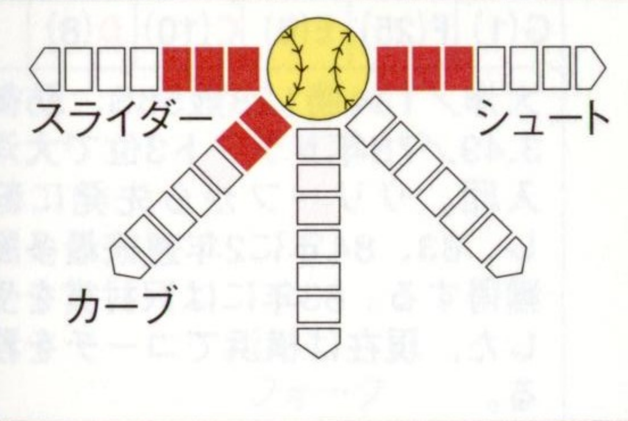
特殊能力
ピンチ○
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

中日→千葉ロッテ／53勝64敗126S、防御率3.26／80年ドラフト1位で中日に入団。3年目からリリーフエースとして活躍。87年に落合とのトレードでロッテに移籍し、先発に転向して活躍した。87年最優秀救援投手。

20 小松辰雄

1985 オーバースロー



右投右打

速	153km/h
コ	B(178)
ス	B(135)
防	2.65

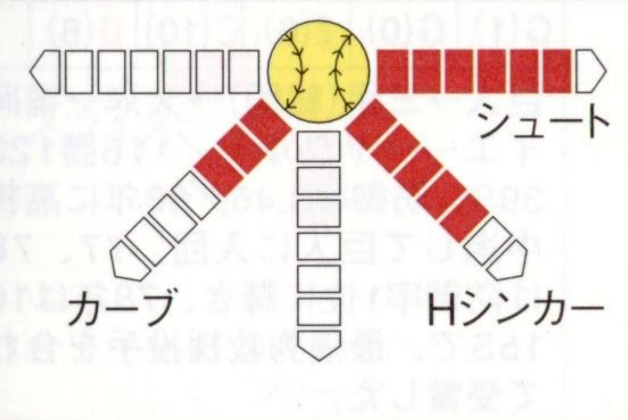
特殊能力
ノビ○
速球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	B(12)	D(8)	8

中日／122勝102敗50S、防御率3.44／78年ドラフト2位で中日に入団。抑えで活躍したのち先発に転向。85年に17勝8敗、防御率2.65の成績で最多勝、防御率1位、沢村賞を獲得。87年にも17勝6敗で最多勝に輝いている。

25 西本聖

1989 オーバースロー



右投右打

速	142km/h
コ	A(189)
ス	A(168)
防	2.44

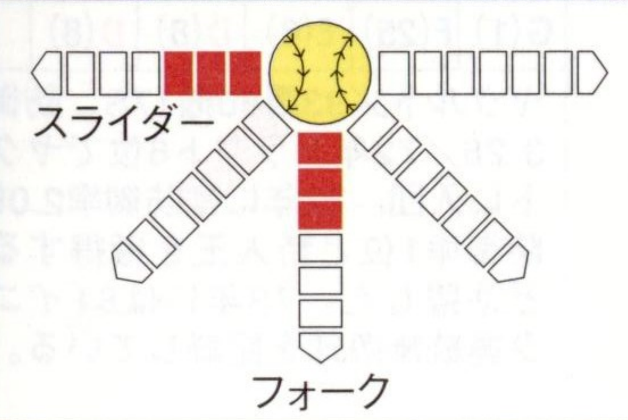
特殊能力
キレ○
打たれ強い
変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

巨人→中日→オリックス→巨人／165勝128敗17S、防御率3.20／74年にテスト生として巨人に入団。リリーフとして活躍したのち先発に転向。81年には18勝をあげて沢村賞を受賞。中日に移籍した89年には20勝で最多勝を獲得。

29 与田剛士

1990 オーバースロー



右投右打

速	157km/h
コ	D(133)
ス	E(35)
防	3.26

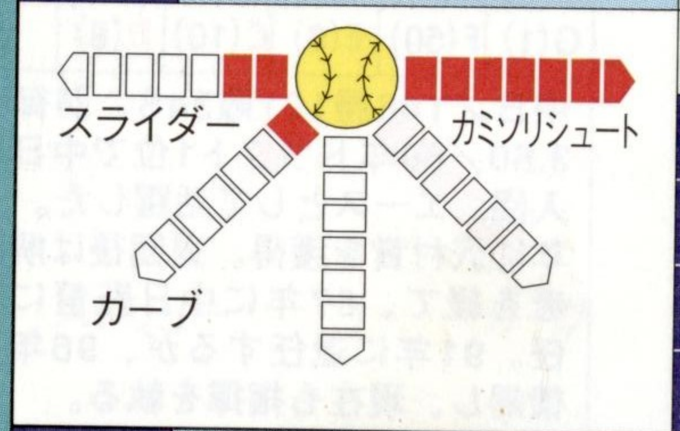
特殊能力
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	B(13)	D(8)	8

中日→ロッテ→日本ハム→阪神／8勝19敗59S、防御率4.58／90年ドラフト1位で中日に入団。同年ルーキーながら152km/hを記録し、リリーフエースとして活躍。11連続SPをマークする35SPで最優秀救援投手と新人王を獲得した。

大洋

27 平松政次

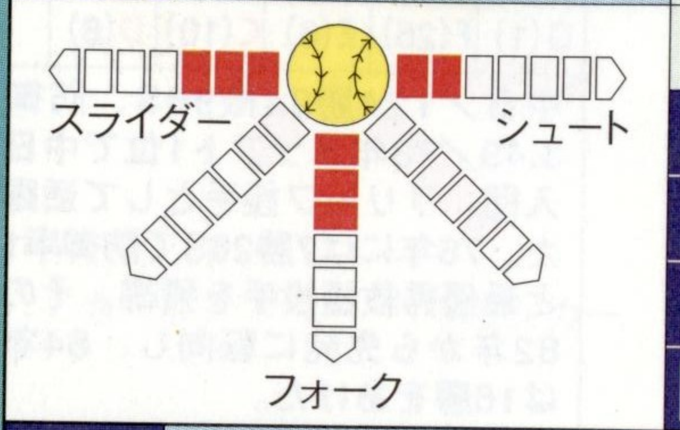


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1970	オーバースロー	右投右打	149km/h	B(171)	A(177)	1.95	キレ○ 回復○ 変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	D(80)	E(6)	C(11)	D(8)	8

大洋／201勝196敗16S、防御率3.31／67年ドラフト2位で大洋に入団。カミソリシュートを武器に、大洋のエースとして活躍。69年から12年連続2ケタ勝利をマークした。70年は25勝、71年は17勝をあげて最多勝を獲得。

21 野村収

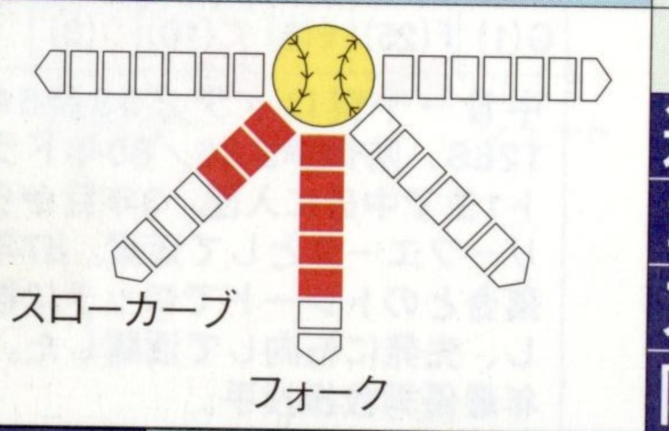


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1978	オーバースロー	右投右打	143km/h	C(153)	A(175)	3.14	キレ○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

大洋→ロッテ→日本ハム→大洋→阪神／121勝132敗8S、防御率4.02／69年ドラフト1位で大洋に入団。72年にロッテ、74年に日本ハムに移籍、78年に大洋に戻り17勝をマークして最多勝とカムバック賞を獲得。

17 斉藤明夫

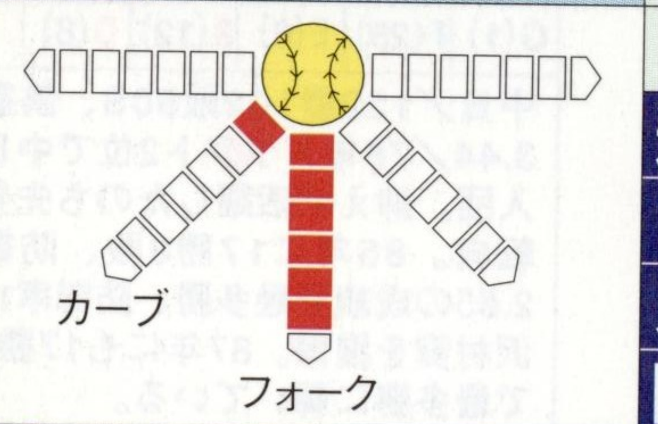


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1982	オーバースロー	右投右打	145km/h	B(166)	D(64)	2.07	回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

(大洋→横浜)／128勝125敗133S、防御率3.52／77年ドラフト1位で大洋に入団。82年リリーフに転向して史上初のシーズン30Sを達成し、防御率2.07で1位に輝く。88年には史上3人目、右投手では初の100勝100Sを達成。

24 遠藤一彦

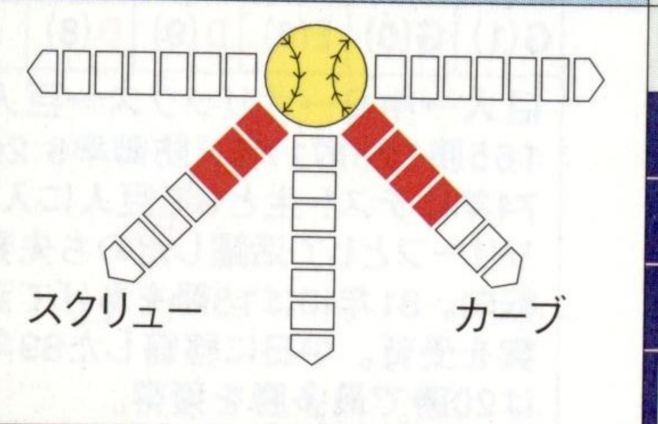


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1983	オーバースロー	右投右打	145km/h	C(150)	A(165)	2.87	キレ○ ピンチ○ リリース○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

大洋／134勝128敗58S、防御率3.49／78年ドラフト3位で大洋に入団。リリーフから先発に転向し、83、84年に2年連続最多勝を獲得する。83年には沢村賞を受賞した。現在は横浜でコーチを務める。

28 新浦寿夫



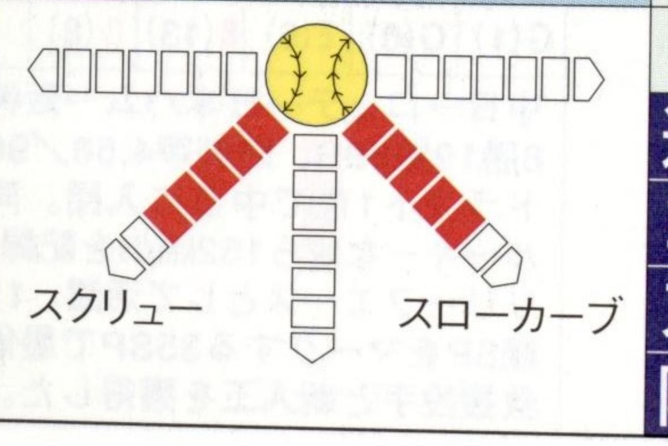
年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1987	オーバースロー	左投左打	143km/h	A(185)	B(131)	4.26	

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

巨人→三星(韓国)→大洋→福岡ダイエー→ヤクルト／116勝123敗39S、防御率3.45／68年に高校を中退して巨人に入団。77、78年は防御率1位に輝き、78年は10勝15Sで、最優秀救援投手を合わせて受賞した。

ヤクルト

22 安田猛

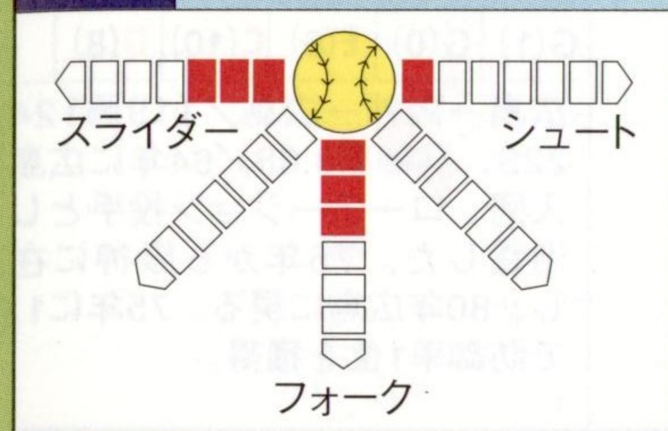


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1972	サイドスロー	左投左打	138km/h	A(180)	B(124)	2.08	回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	D(8)	D(8)	8

ヤクルト／93勝80敗17S、防御率3.26／72年ドラフト6位でヤクルトに入団。72年には防御率2.08で防御率1位と新人王を獲得するなど活躍した。73年には81イニング連続無四球を記録している。

17 松岡弘

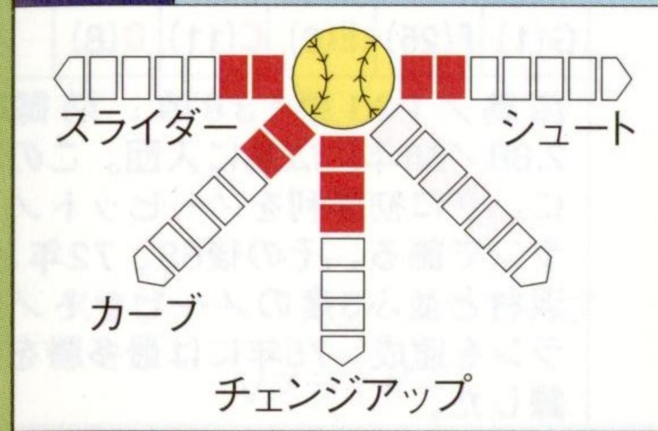


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1978	オーバースロー	右投右打	147km/h	C(138)	B(139)	3.75	回復○ 速球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8

(産経→アトムズ→ヤクルト)／191勝190敗41S、防御率3.33／68年ドラフト5位で産経に入団。78年には16勝をあげてヤクルトの初優勝にエースとして貢献し、沢村賞を獲得。80年には防御率2.35で1位に輝いた。

32 尾花高夫

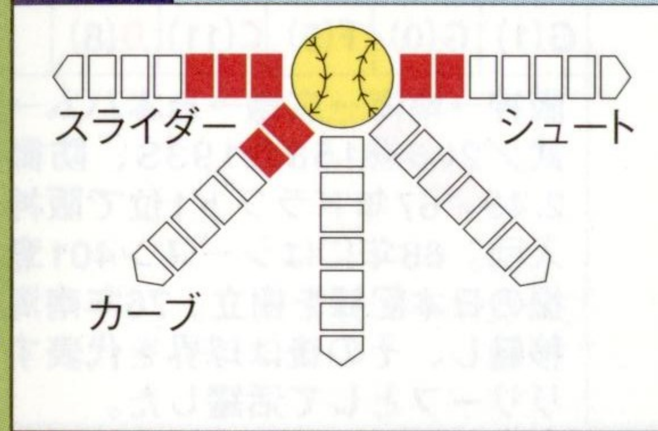


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1982	オーバースロー	右投右打	139km/h	A(201)	B(137)	2.60	変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8

ヤクルト／112勝135敗29S、防御率3.82／78年ドラフト4位でヤクルトに入団。88年には開幕投手になるなど、エースとして活躍した。引退後は解説者を経て、現在は福岡ダイエーでコーチを務める。

11 荒木大輔

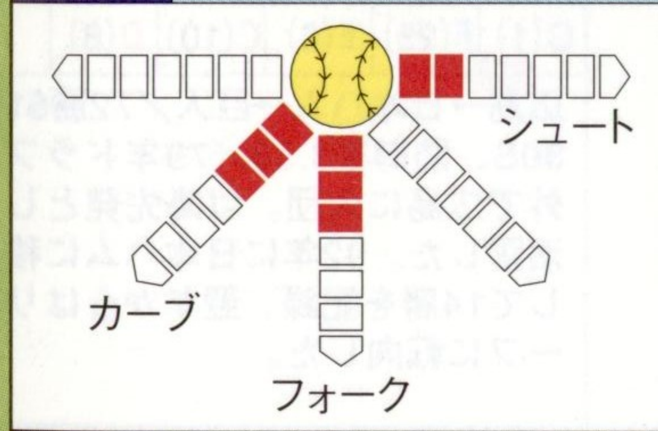


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1987	オーバースロー	右投右打	147km/h	B(175)	B(137)	5.07	人気

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8

ヤクルト→横浜／39勝49敗2S、防御率4.80／83年ドラフト1位でヤクルトに入団。早実のエースとして5季連続で甲子園に出場した。おもにヤクルトで活躍し、86、87年と2年連続開幕投手を務め、87年には10勝をあげた。96年に横浜に移籍、その年に引退。

18 伊東昭光

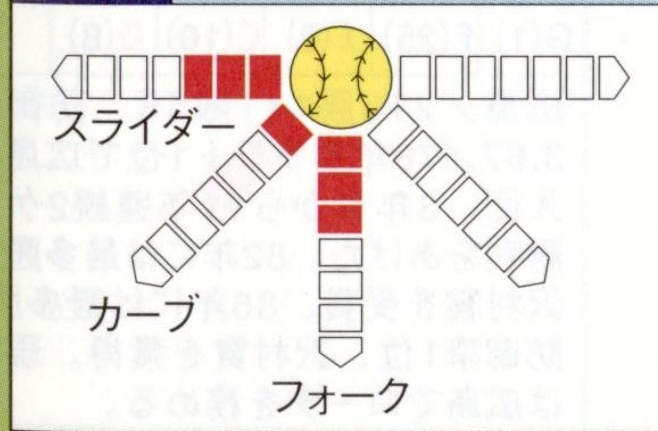


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1988	オーバースロー	右投右打	141km/h	A(182)	E(41)	3.15	勝ち運 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8

ヤクルト／87勝76敗21S、防御率4.01／86年ドラフト1位でヤクルトに入団。87年には14勝、88年にはリリーフエースとして18勝をあげて、リリーフ投手として初の最多勝に輝いた。現在はヤクルトでコーチを務める。

24 ギャオス

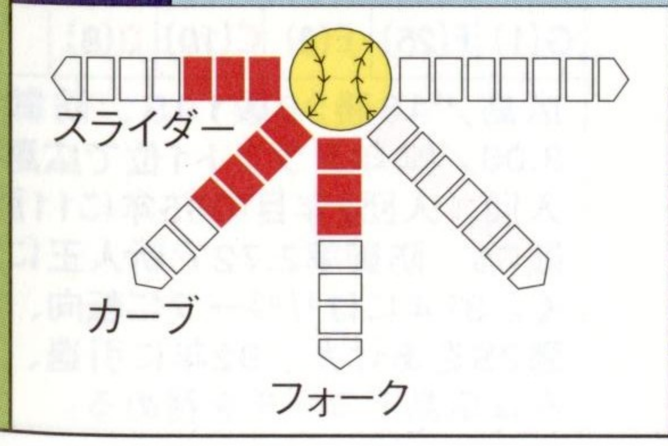


年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1989	オーバースロー	右投右打	146km/h	B(160)	B(137)	2.82	ムード○ 人気

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

ヤクルト→千葉ロッテ→中日／36勝29敗26S、防御率3.96／87年ドラフト3位でヤクルトに入団。89年にはオールスター初出場、90年からは2年連続開幕投手を務めるなど活躍。“ギャオス”の愛称で親しまれた。本名は内藤尚行。

15 岡林洋一



年	投法	投打	速	コ	ス	防	特殊能力
1992	オーバースロー	右投左打	140km/h	B(176)	A(154)	2.97	

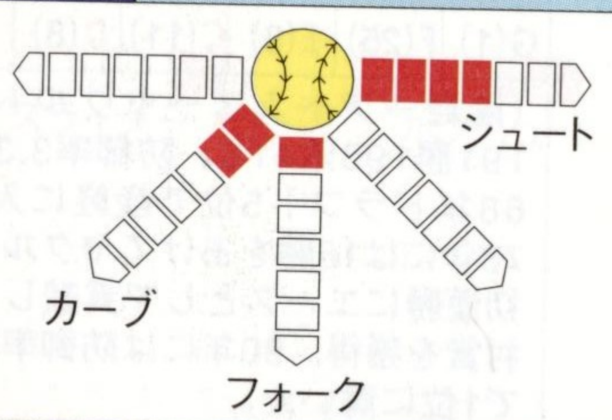
ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	D(9)	D(8)	8

ヤクルト／53勝39敗12S、防御率3.51／91年ドラフト1位でヤクルトに入団。1年目からリリーフエースとして活躍し、翌年には先発に転向して15勝をあげ、優勝に貢献した。昨季で引退し、今季からヤクルトでコーチを務める。

16 安仁屋宗八

1968　サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	145km/h
コ	A(187)
ス	A(157)
防	2.07

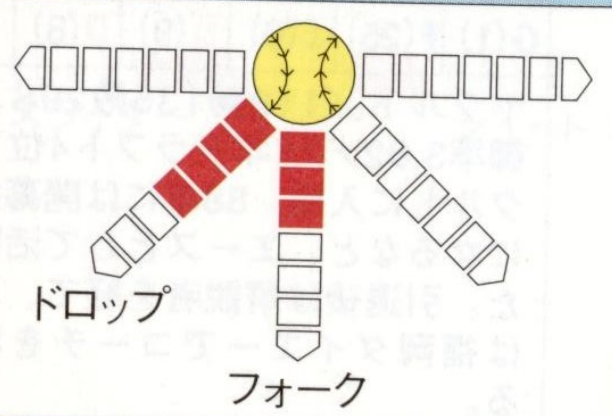
特殊能力
回復○

広島→阪神→広島／119勝124敗22S、防御率3.08／64年に広島に入団。ローテーション投手として活躍した。75年から阪神に在籍し、80年広島に戻る。75年に1.91で防御率1位を獲得。

14 外木場義郎

1975　スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8



右投右打

速	148km/h
コ	C(151)
ス	A(155)
防	2.95

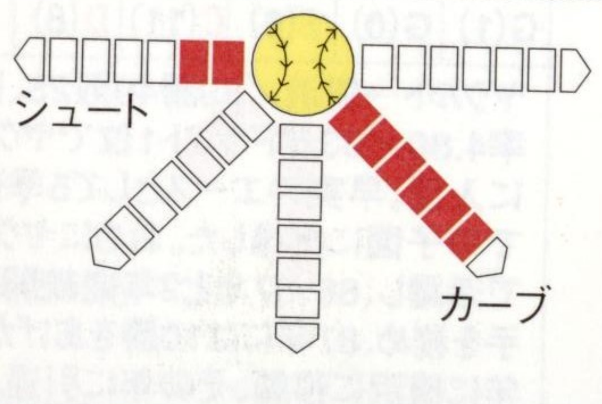
特殊能力
尻上がり

広島／131勝138敗、防御率2.88／65年に広島に入団。この年に、プロ初勝利をノーヒットノーランで飾る。その後68、72年と、沢村と並ぶ3度のノーヒットノーランを達成。75年には最多勝を記録した。

26 江夏豊

1979　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	D(8)	8



左投左打

速	147km/h
コ	B(178)
ス	E(48)
防	2.66

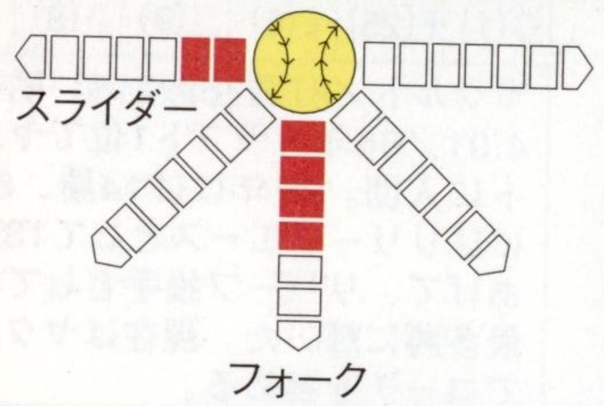
特殊能力
キレ○
ピンチ○
回復○
威圧感

阪神→南海→広島→日本ハム→西武／206勝158敗193S、防御率2.49／67年ドラフト1位で阪神に入団。68年にはシーズン401奪三振の日本記録を樹立。76年南海に移籍し、その後は球界を代表するリリーフとして活躍した。

47 金石昭人

1986　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	146km/h
コ	B(165)
ス	B(121)
防	2.68

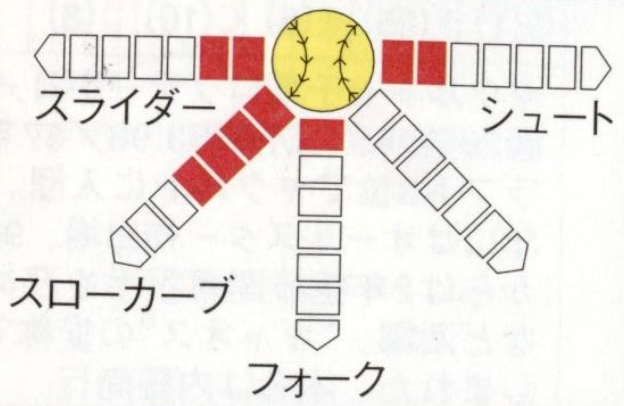
特殊能力

広島→日本ハム→巨人／72勝61敗80S、防御率3.38／79年ドラフト外で広島に入団。以降先発として活躍した。92年に日本ハムに移籍して14勝を記録。翌年からはリリーフに転向した。

20 北別府学

1986　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	144km/h
コ	A(185)
ス	A(155)
防	2.43

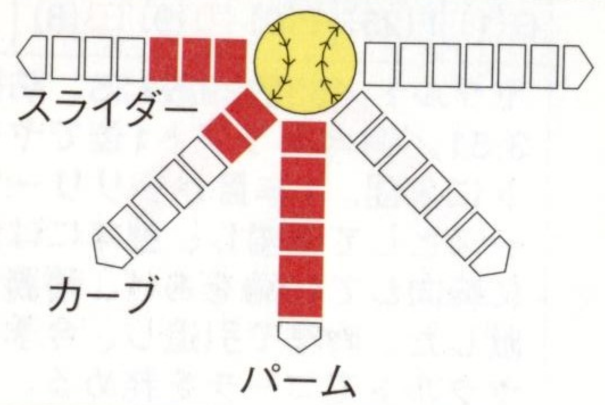
特殊能力
変化球中心

広島／213勝141敗5S、防御率3.67／76年ドラフト1位で広島に入団。3年目から11年連続2ケタ勝利をあげた。82年には最多勝と沢村賞を受賞、86年には最多勝、防御率1位、沢村賞を獲得。現在は広島でコーチを務める。

33 川端順

1987　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	145km/h
コ	B(169)
ス	B(132)
防	2.42

特殊能力
キレ○
ピンチ○
回復○

広島／46勝26敗19S、防御率3.00／84年ドラフト1位で広島に入団。入団2年目の85年に11勝7敗7S、防御率2.72で新人王に輝く。87年にはリリーフに転向、10勝2Sをあげた。92年に引退、現在は広島でコーチを務める。

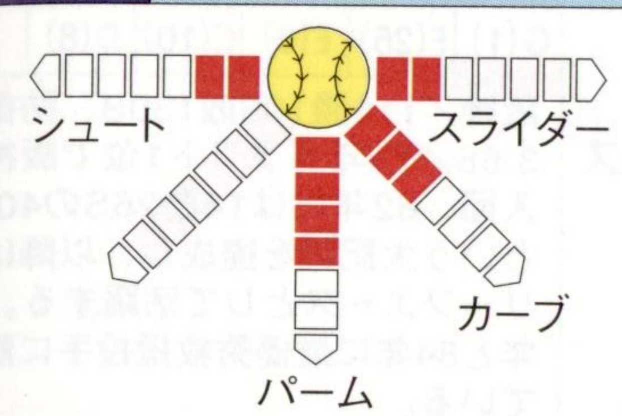
広島

広島

24 大野豊

1988　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8



左投左打

速	149km/h
コ	B(158)
ス	B(150)
防	1.70

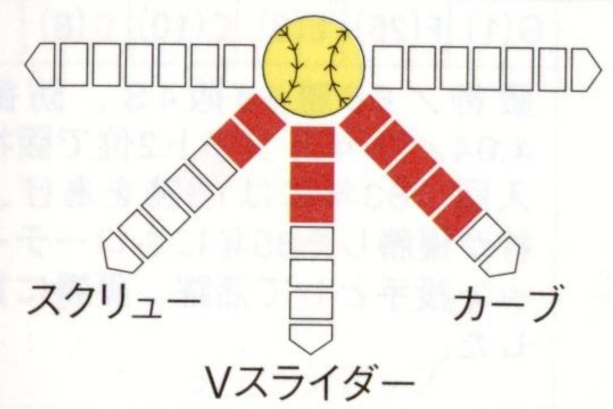
特殊能力
ピンチ○
尻上がり

広島／148勝100敗138S、防御率2.90／77年にテスト生として広島に入団。広島の投手陣を支える柱として先発、リリーフで活躍した。88年には防御率1.70で防御率1位と沢村賞を獲得。97年にも防御率1位に輝いた。

34 川口和久

1991　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(30)	E(6)	C(11)	D(8)	8



左投両打

速	148km/h
コ	B(167)
ス	A(166)
防	2.90

特殊能力
ノビ○
尻上がり

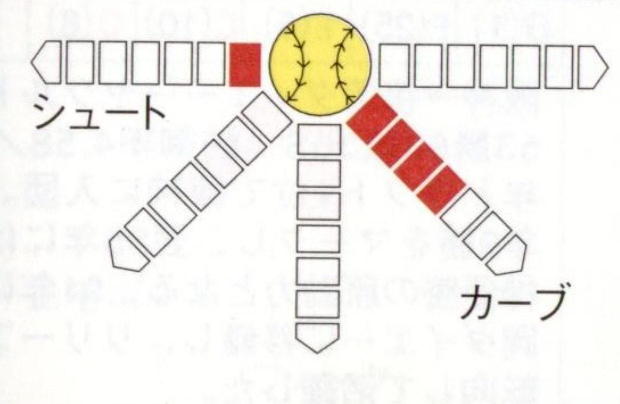
広島→巨人／139勝135敗4S、防御率3.38／81年ドラフト1位で広島に入団。86年からは6年連続2ケタ勝利をあげ、奪三振王に3度輝いた。94年にはFA宣言で巨人に移籍、リリーフとして活躍した。

阪神

28 江夏豊

1968　オーバースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(45)	D(8)	B(12)	D(8)	8



左投左打

速	154km/h
コ	A(188)
ス	A(190)
防	2.13

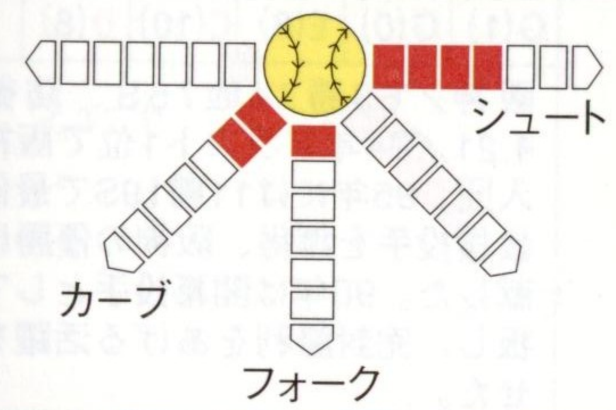
特殊能力
ノビ○
速球中心

阪神→南海→広島→日本ハム→西武／206勝158敗193S、防御率2.49／67年ドラフト1位で阪神に入団。68年にはシーズン401奪三振の日本記録を樹立。76年南海に移籍し、その後は球界を代表するリリーフとして活躍した。

18 安仁屋宗八

1975　サイドスロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	144km/h
コ	B(178)
ス	E(51)
防	1.91

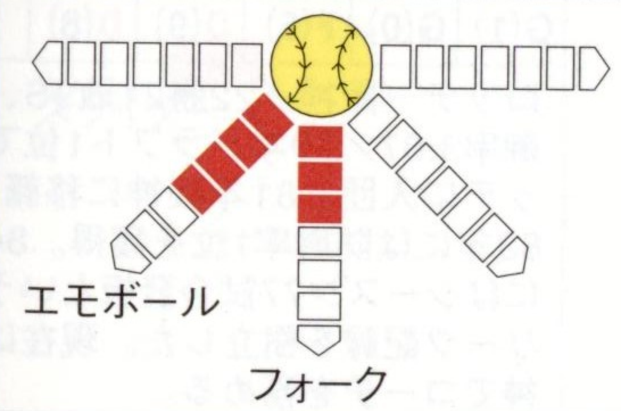
特殊能力
回復○

広島→阪神→広島／119勝124敗22S、防御率3.08／64年に広島に入団。ローテーション投手として活躍した。75年から阪神に在籍し、80年広島に戻る。75年に1.91で防御率1位を獲得。

29 江本孟紀

1976　スリークォーター

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8



右投右打

速	143km/h
コ	C(140)
ス	B(124)
防	3.75

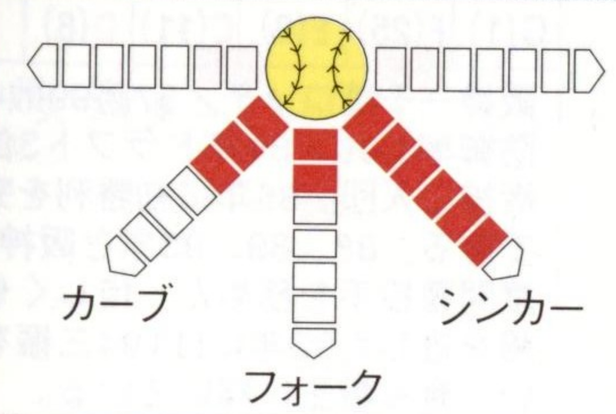
特殊能力
変化球中心

東映→南海→阪神／113勝126敗19S、防御率3.52／71年ドラフト外で東映に入団。72年に南海に移籍したあと、エースとして活躍する。76年からは阪神で活躍。引退後、93年に参議院議員に当選する。

19 小林繁

1979　アンダースロー

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(7)	8



右投右打

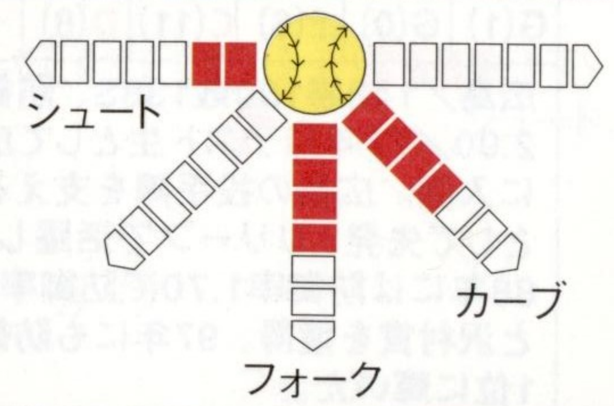
速	143km/h
コ	A(184)
ス	A(171)
防	2.89

特殊能力
キレ○

巨人→阪神／139勝95敗17S、防御率3.18／72年ドラフト6位で巨人に入団。77年に沢村賞を受賞。江川とのトレードで阪神に移籍した79年には、22勝9敗で最多勝と沢村賞を受賞した。現在は大阪近鉄でコーチを務める。

阪神

25 山本和行
1982 オーバースロー 右投左打



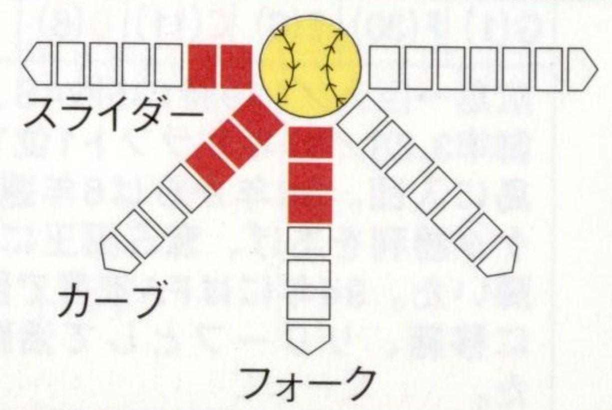
速	コ	ス	防
145km/h	A(191)	D(78)	2.41

特殊能力: ピンチ○ ポーカーフェイス 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪神／116勝106敗130S、防御率3.66／72年ドラフト1位で阪神に入団。82年には14勝26Sの40SPという大記録を達成し、以降はリリーフエースとして活躍する。82年と84年に最優秀救援投手に輝いている。

26 工藤一彦
1983 スリークォーター 右投右打



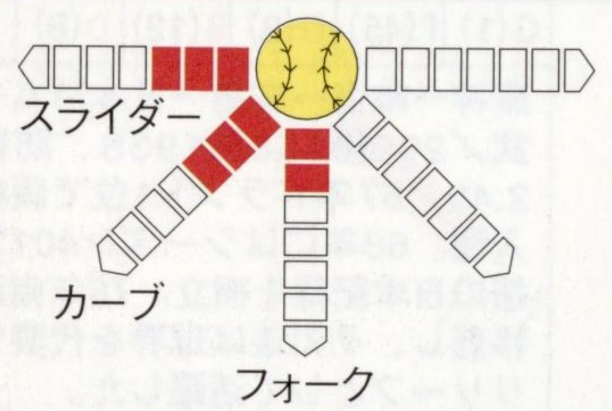
速	コ	ス	防
144km/h	B(176)	B(137)	3.39

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪神／66勝63敗4S、防御率4.04／75年ドラフト2位で阪神に入団。83年には13勝をあげ、阪神が優勝した85年にもローテーション投手として活躍、優勝に貢献した。

18 池田親興
1985 オーバースロー 右投右打



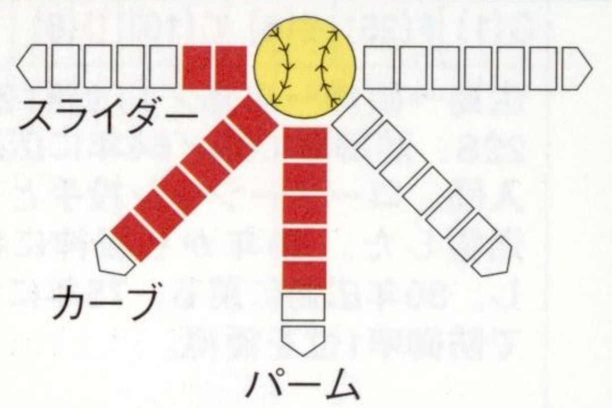
速	コ	ス	防
145km/h	C(142)	B(132)	4.45

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪神→福岡ダイエー→ヤクルト／53勝69敗30S、防御率4.58／84年ドラフト1位で阪神に入団。同年9勝をマークし、翌85年には阪神優勝の原動力となる。91年に福岡ダイエーに移籍し、リリーフに転向して活躍した。

19 中西清起
1985 オーバースロー 右投右打



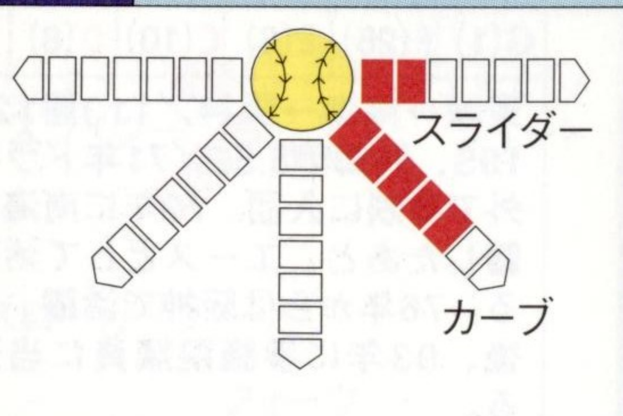
速	コ	ス	防
143km/h	C(151)	E(45)	2.67

特殊能力: キレ○ 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪神／63勝74敗75S、防御率4.21／84年ドラフト1位で阪神に入団。85年には11勝19Sで最優秀救援投手を獲得、阪神の優勝に貢献した。90年は開幕投手として登板し、完封勝利をあげる活躍を見せた。

12 福間納
1985 オーバースロー 左投左打



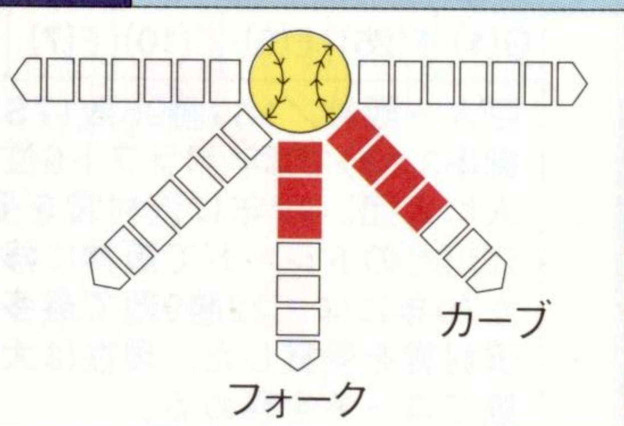
速	コ	ス	防
140km/h	B(160)	E(38)	4.05

特殊能力: 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	D(9)	D(8)	12

ロッテ→阪神／22勝21敗9S、防御率3.67／79年ドラフト1位でロッテに入団。81年阪神に移籍し、83年には防御率1位を獲得。84年にはシーズン77試合登板というセ・リーグ記録を樹立した。現在は阪神でコーチを務める。

34 仲田幸司
1992 オーバースロー 左投左打



速	コ	ス	防
147km/h	D(131)	B(133)	2.53

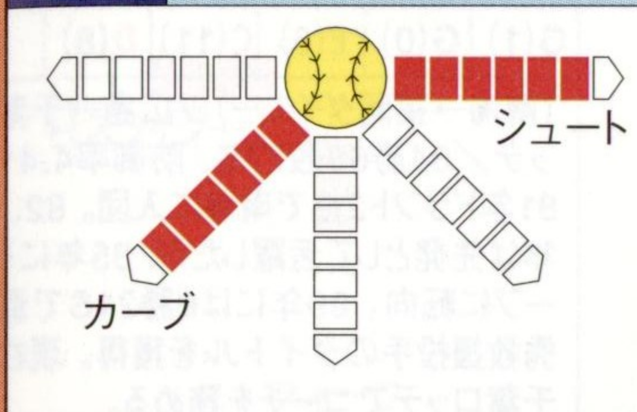
特殊能力: ノビ○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8

阪神→千葉ロッテ／57勝99敗4S、防御率4.06／84年ドラフト3位で阪神に入団。85年に初勝利を完封で飾る。88、89、93年と阪神で3度開幕投手を務めた。惜しくも優勝を逃した92年には194三振を奪い、奪三振王に輝いている。

南海

21 杉浦忠
1959 アンダースロー 右投右打



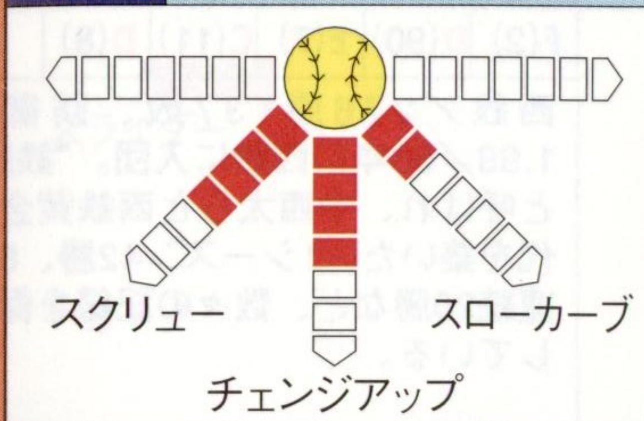
速	コ	ス	防
150km/h	A(206)	A(185)	1.40

特殊能力: 回復○ 安定感

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	D(8)	8

南海／187勝106敗、防御率2.39／58年に南海に入団。59年には38勝4敗、防御率1.40で最多勝、勝率、防御率のタイトルを独占。南海の優勝に貢献した。

15 村上雅則
1968 サイドスロー 左投左打



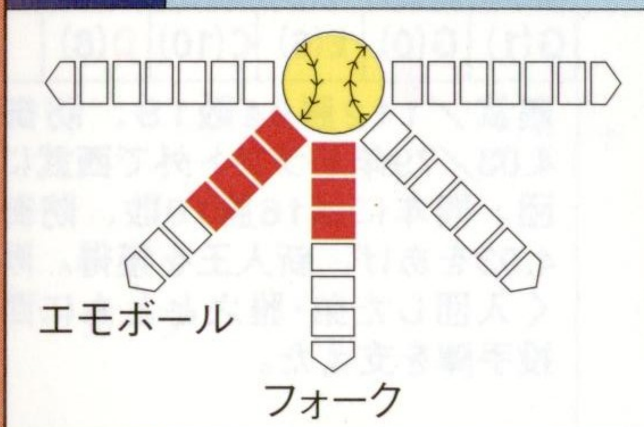
速	コ	ス	防
140km/h	B(163)	C(91)	2.38

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	10

南海→SFジャイアンツ→南海→阪神→日本ハム／103勝82敗30S、防御率3.64／63年南海に入団。64年SFジャイアンツ傘下の1Aフレスノに留学したのち、大リーグに昇格。日本人初の大リーガーになり、おもにリリーフ投手として活躍した。66年南海に復帰し、68年勝率1位を獲得した。

16 江本孟紀
1972 スリークォーター 右投右打



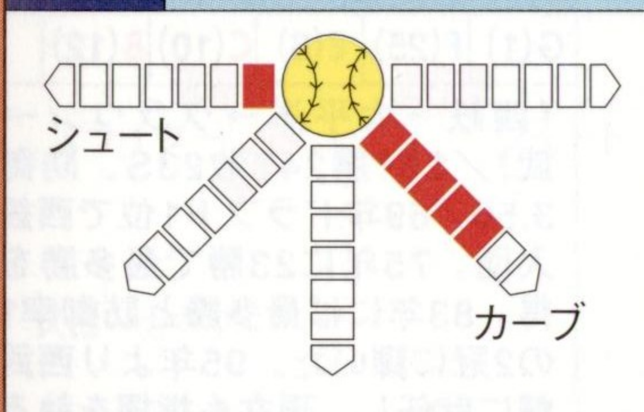
速	コ	ス	防
144km/h	C(142)	B(118)	3.04

特殊能力: 変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

東映→南海→阪神／113勝126敗19S、防御率3.52／71年に東映に入団。72年に南海に移籍したあと、エースとして活躍する。76年からは阪神で活躍。引退後、93年に参議院議員に当選する。

17 江夏豊
1977 オーバースロー 左投左打



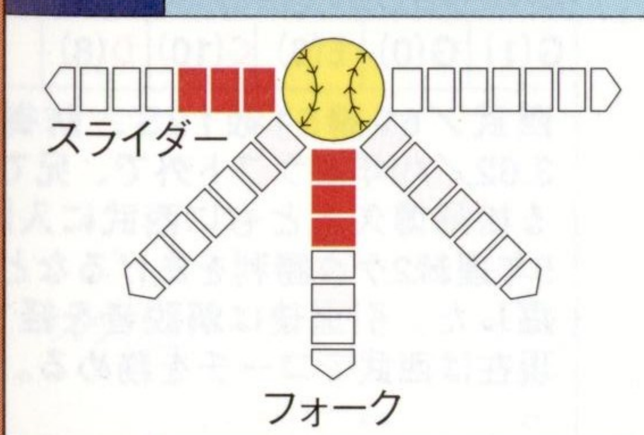
速	コ	ス	防
148km/h	A(188)	E(50)	2.79

特殊能力: ピンチ○ 回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	D(8)	8

阪神→南海→広島→日本ハム→西武／206勝158敗193S、防御率2.49／67年ドラフト1位で阪神に入団。68年にはシーズン401奪三振の日本記録を樹立。76年南海に移籍し、その後は球界を代表するリリーフとして活躍した。

18 山内和宏
1983 オーバースロー 右投右打



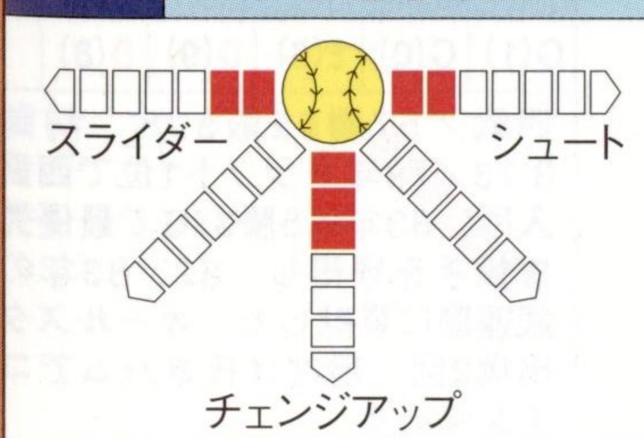
速	コ	ス	防
145km/h	C(145)	B(134)	3.93

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

(南海→福岡ダイエー)→中日／97勝111敗1S、防御率4.30／81年ドラフト1位で南海に入団。83年には18勝をあげて最多勝を獲得。90年に中日に移籍。オールスターに3回出場するなど活躍した。

19 山内孝徳
1984 オーバースロー 右投右打



速	コ	ス	防
142km/h	A(210)	B(128)	4.88

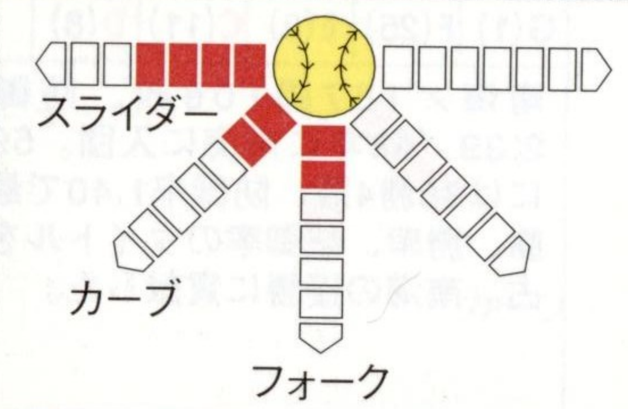
特殊能力: 勝ち運

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

(南海→福岡ダイエー)／100勝125敗5S、防御率4.43／81年ドラフト3位で南海に入団。82年から7年連続2ケタ勝利をあげる活躍を見せた。オールスターには3回出場。

福岡ダイエー

12 井上祐二



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1989	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8

右投右打

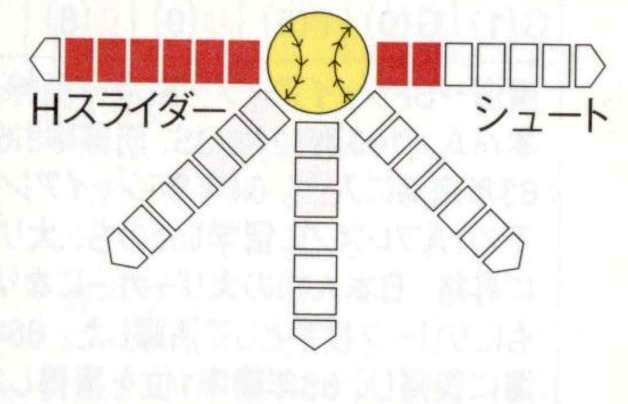
速	147km/h
コ	D(132)
ス	E(45)
防	3.30

特殊能力
回復○
速球中心

(南海→福岡ダイエー)→広島→千葉ロッテ／54勝68敗77S、防御率4.41／81年ドラフト2位で南海に入団。82、83年は先発として活躍したが、85年にリリーフに転向。89年には6勝21Sで最優秀救援投手のタイトルを獲得。現在は千葉ロッテでコーチを務める。

西鉄

24 稲尾和久



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1958	スリークォーター	F(2)	D(90)	E(7)	C(11)	D(8)	8

右投右打

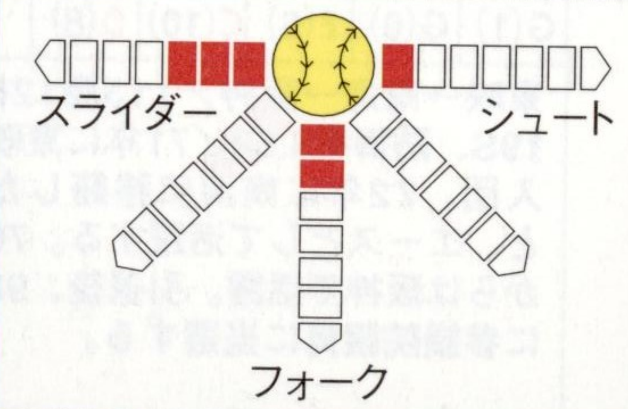
速	147km/h
コ	A(204)
ス	A(203)
防	1.42

特殊能力
キレ○
重い球
ピンチ○
リリース○
回復○
ケガしにくい
人気

西鉄／276勝137敗、防御率1.98／56年に西鉄に入団。"鉄腕"と呼ばれ、中西太らと西鉄黄金時代を築いた。1シーズン42勝、8年連続20勝など、数々の記録を保持している。

西武

15 松沼博久



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1979	アンダースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

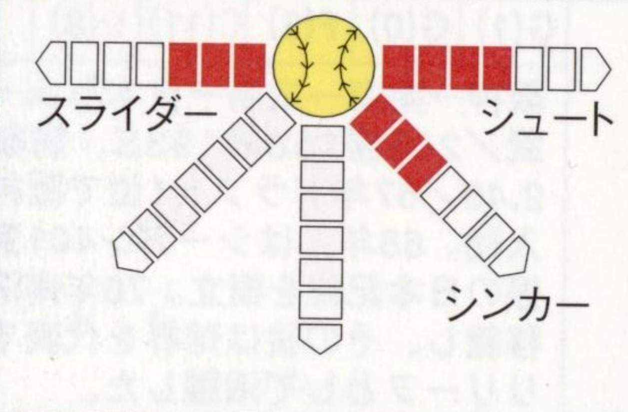
右投左打

速	144km/h
コ	C(136)
ス	B(115)
防	4.03

特殊能力
勝ち運

西武／112勝94敗1S、防御率4.03／79年ドラフト外で西武に入団。同年には16勝10敗、防御率4.03をあげ、新人王を獲得。同じく入団した弟・雅之とともに西武投手陣を支えた。

21 東尾修



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1983	オーバースロー	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	B(12)	8

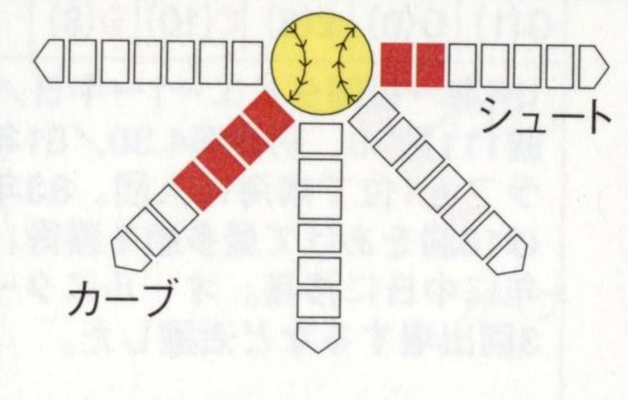
右投右打

速	144km/h
コ	A(188)
ス	A(153)
防	2.92

特殊能力
ピンチ○
牽制○
速球中心

(西鉄→太平洋→クラウン→西武)／251勝247敗23S、防御率3.50／69年ドラフト1位で西鉄に入団。75年に23勝で最多勝を獲得。83年には最多勝と防御率1位の2冠に輝いた。95年より西武監督に就任し、現在も指揮を執る。

16 松沼雅之



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1983	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

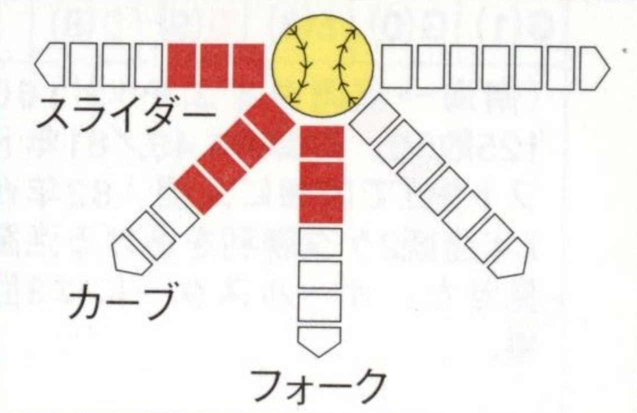
右投右打

速	143km/h
コ	B(158)
ス	B(150)
防	3.25

特殊能力

西武／69勝51敗12S、防御率3.62／79年ドラフト外で、兄である松沼博久とともに西武に入団。5年連続2ケタ勝利をあげるなど活躍した。引退後は解説者を経て、現在は西武でコーチを務める。

11 森繁和



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1983	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	10

右投右打

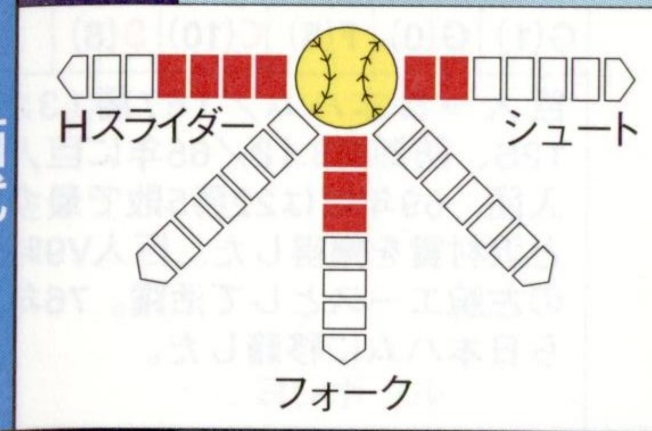
速	140km/h
コ	A(181)
ス	E(41)
防	1.48

特殊能力
ピンチ○

西武／57勝62敗82S、防御率3.73／79年ドラフト1位で西武に入団。83年は5勝34Sで最優秀救援投手を獲得し、82、83年の西武連覇に貢献した。オールスター出場2回。現在は日本ハムでコーチを務める。

西武

41 渡辺久信



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1990	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8

右投右打

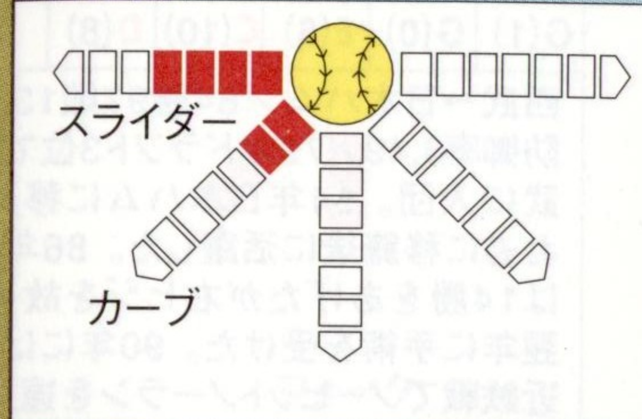
速	151km/h
コ	F(105)
ス	A(152)
防	2.97

特殊能力
速球中心

西武→ヤクルト→年代(台湾)／125勝110敗27S、防御率3.67／84年ドラフト1位で西武に入団。以降西武のエースとして活躍し、86、88、90年と最多勝3回を記録した。96年にはノーヒットノーランを達成している。

東映

21 土橋正幸



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1961	スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(8)	8

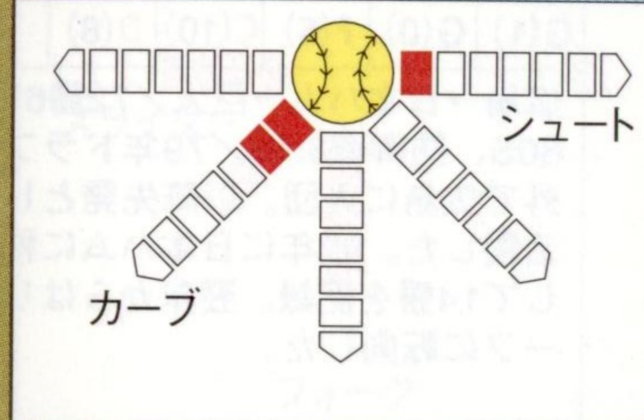
右投右打

速	145km/h
コ	A(201)
ス	A(188)
防	1.90

特殊能力
回復○
テンポ○

東映／162勝135敗、防御率2.66／55年に東映に入団。58年には9連続奪三振の日本タイ、1試合16奪三振の快挙を成し遂げる。59年には27勝、60年には30勝をあげ、最多勝争いを演じた。

19 尾崎行雄



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1965	スリークォーター	G(1)	F(25)	E(6)	B(13)	D(8)	8

右投右打

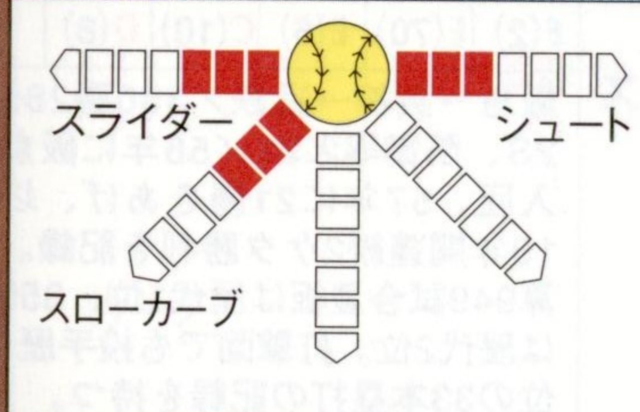
速	159km/h
コ	D(120)
ス	A(207)
防	1.88

特殊能力
ノビ○
回復○
速球中心

(東映→日拓)／107勝83敗、防御率2.70／高校2年生の61年に夏の甲子園で優勝し、高校を2年で中退して東映に入団。17歳で20勝9敗、防御率2.42で新人王に輝く。

日本ハム

21 高橋直樹



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1979	アンダースロー	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

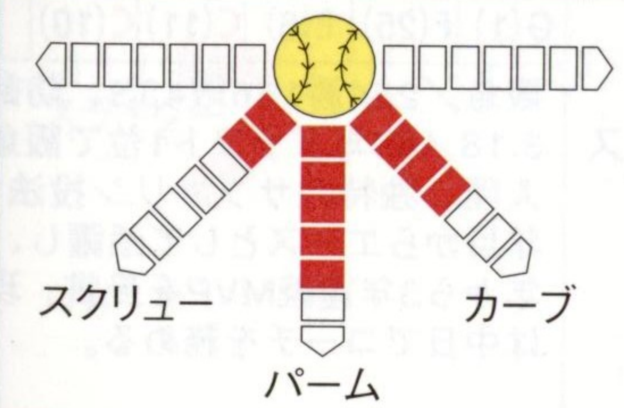
右投右打

速	141km/h
コ	A(198)
ス	B(147)
防	2.75

特殊能力

(東映→日拓→日本ハム)→広島→西武→巨人／169勝158敗13S、防御率3.32／68年ドラフト3位で東映から指名を受け、翌年に入団。73年にはノーヒットノーランを達成。79年に20勝をあげる活躍をした。83年には勝率1位に輝く。

16 木田勇



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1980	オーバースロー	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

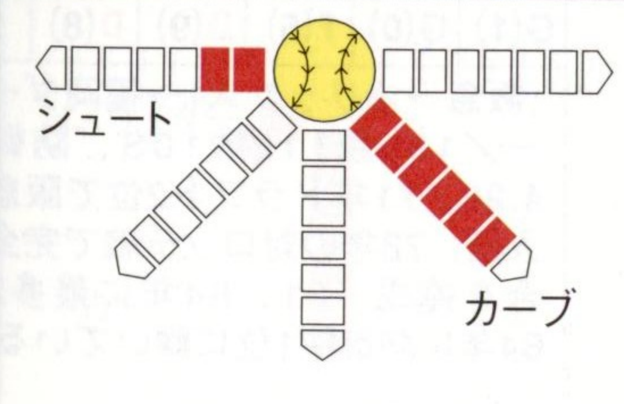
左投左打

速	142km/h
コ	C(144)
ス	B(139)
防	2.28

特殊能力
ピンチ○
リリース○

日本ハム→大洋→中日／60勝71敗6S、防御率4.23／80年ドラフト1位で日本ハムに入団。80年に22勝8敗4S、228奪三振、防御率2.28で新人王、MVPをはじめ、最多勝などタイトルを独占。1試合16奪三振の記録保持者。

26 江夏豊



年度	投法	ミ	パ	走	肩	守	エ
1981	オーバースロー	G(1)	G(0)	F(4)	C(10)	E(7)	8

左投左打

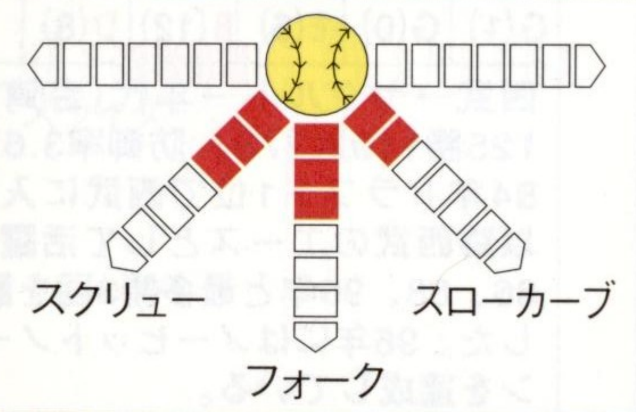
速	145km/h
コ	A(189)
ス	E(47)
防	2.82

特殊能力
キレ○
ピンチ○
回復○

阪神→南海→広島→日本ハム→西武／206勝158敗193S、防御率2.49／67年ドラフト1位で阪神に入団。68年にはシーズン401奪三振の日本記録を樹立。76年南海に移籍し、その後は球界を代表するリリーフとして活躍した。

日本ハム

18 高橋一三
1981 オーバースロー



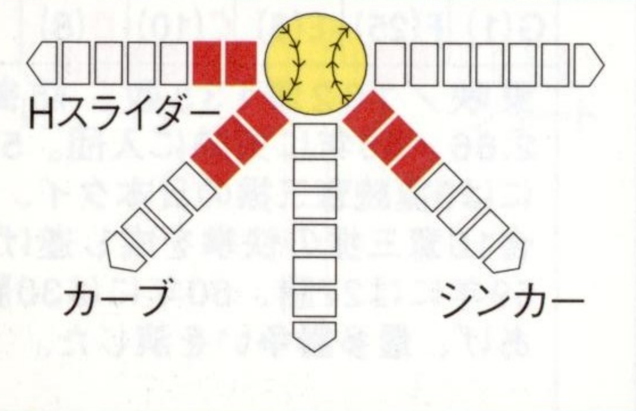
左投左打
速 144km/h
コ A(189)
ス B(139)
防 2.94

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	D(8)	8

巨人→日本ハム／167勝132敗12S、防御率3.18／65年に巨人に入団。69年には22勝5敗で最多勝と沢村賞を獲得した。巨人V9時代の左腕エースとして活躍。76年から日本ハムに移籍した。

13 柴田保光
1990 サイドスロー



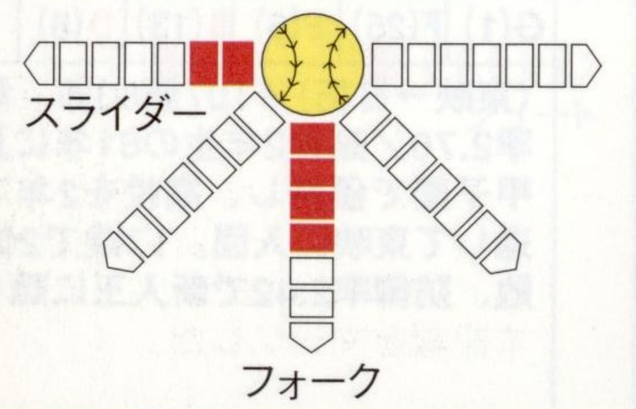
右投右打
速 144km/h
コ A(195)
ス A(157)
防 3.11

特殊能力
変化球中心

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

西武→日本ハム／84勝97敗13S、防御率3.49／79年ドラフト3位で西武に入団。84年日本ハムに移籍、おもに移籍後に活躍した。86年には14勝をあげたが右ヒジを故障、翌年に手術を受けた。90年には対近鉄戦でノーヒットノーランを達成。

23 金石昭人
1995 オーバースロー



右投右打
速 145km/h
コ B(158)
ス E(36)
防 2.02

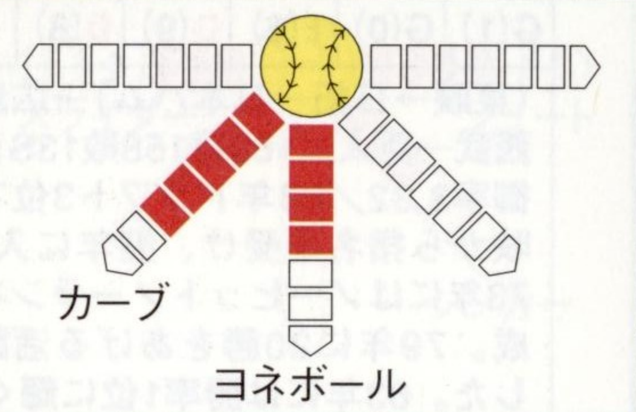
特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	D(8)	8

広島→日本ハム→巨人／72勝61敗80S、防御率3.38／79年ドラフト外で広島に入団。以降先発として活躍した。92年に日本ハムに移籍して14勝を記録。翌年からはリリーフに転向した。

阪急

18 米田哲也
1968 スリークォーター



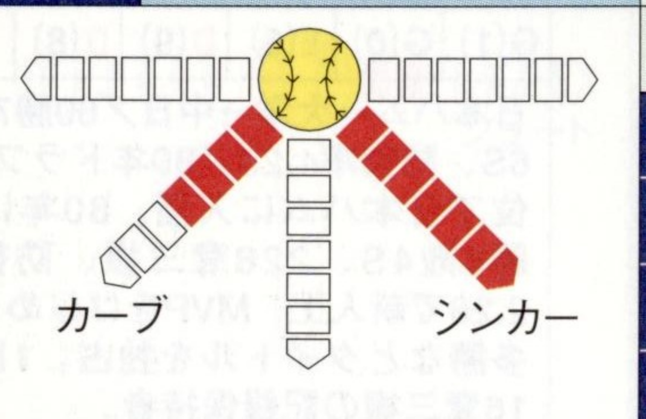
右投右打
速 146km/h
コ B(166)
ス A(162)
防 2.79

特殊能力
ポーカーフェイス
回復○
ケガしにくい

ミ	パ	走	肩	守	エ
F(2)	E(70)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪急→阪神→近鉄／350勝285敗2S、防御率2.91／56年に阪急に入団。57年に21勝をあげ、以降19年間連続2ケタ勝利を記録。通算949試合登板は歴代1位、350勝は歴代2位。打撃面でも投手歴代2位の33本塁打の記録を持つ。

17 山田久志
1976 アンダースロー



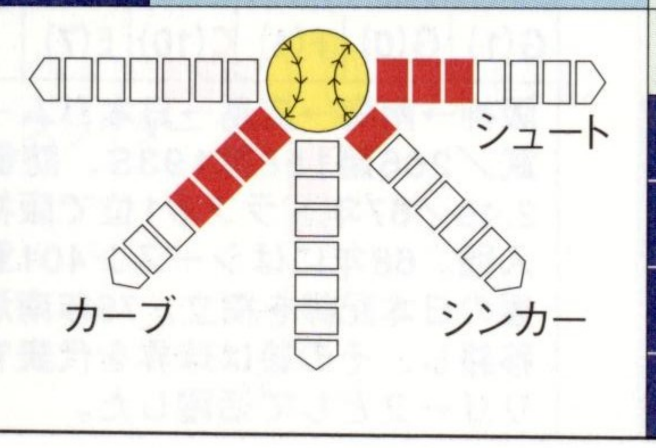
右投右打
速 147km/h
コ A(189)
ス A(169)
防 2.39

特殊能力
ノビ○
ポーカーフェイス
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(11)	C(10)	8

阪急／284勝166敗43S、防御率3.18／69年ドラフト1位で阪急に入団。独特のサブマリン投法で2年目からエースとして活躍し、76年から3年連続MVPを受賞。現在は中日でコーチを務める。

21 今井雄太郎
1984 スリークォーター



右投右打
速 142km/h
コ B(179)
ス B(147)
防 2.93

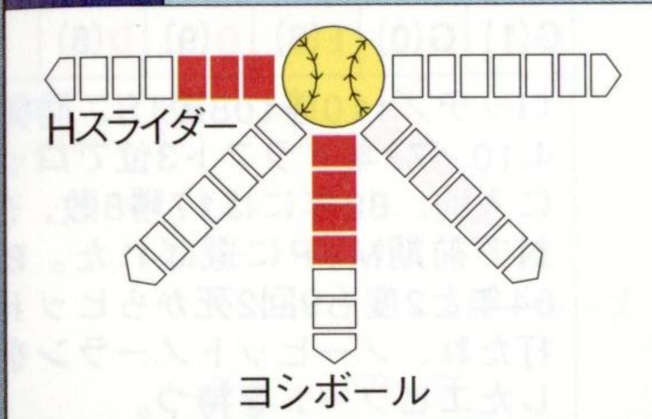
特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	D(9)	D(8)	8

(阪急→オリックス)→福岡ダイエー／130勝112敗10S、防御率4.28／71年ドラフト2位で阪急に入団。78年の対ロッテ戦で完全試合を達成。81、84年に最多勝、84年に防御率1位に輝いている。

阪急

11 佐藤義則
1985 オーバースロー



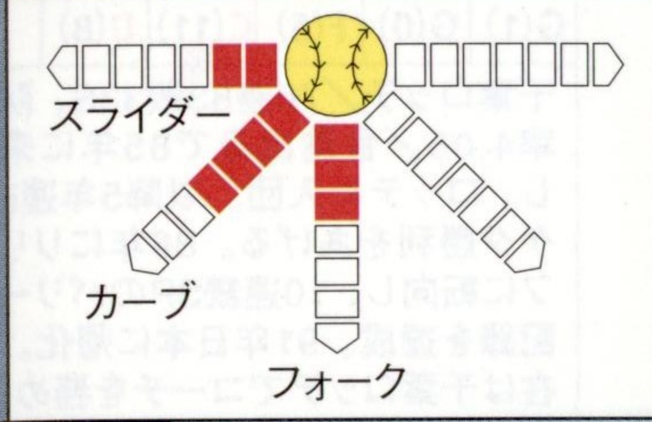
右投右打
速 143km/h
コ C(143)
ス A(156)
防 4.29

特殊能力
打たれ強い
勝ち運

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	F(5)	C(10)	D(8)	8

(阪急→オリックス)／165勝137敗48S、防御率3.97／77年ドラフト1位で阪急に入団。77年新人王、85年最多勝、86年防御率1位。95年に史上最年長(40歳11か月)でノーヒットノーランを達成。

12 山沖之彦
1987 オーバースロー



右投右打
速 142km/h
コ A(186)
ス B(149)
防 2.75

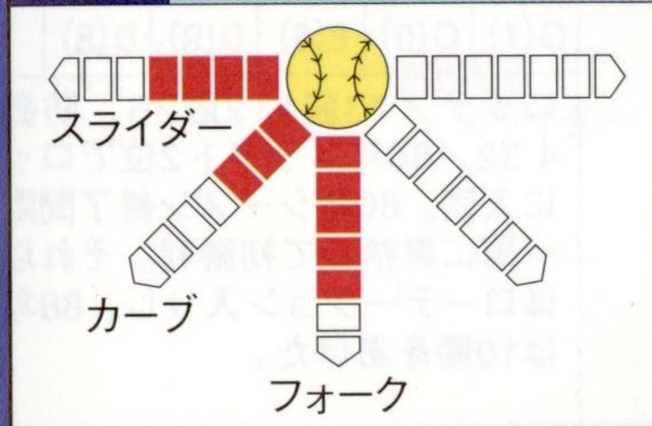
特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

(阪急→オリックス)→阪神／112勝101敗24S、防御率3.92／82年ドラフト1位で阪急に入団。84年には25SPをあげ最優秀救援投手、87年には19勝10敗で最多勝を獲得するなどの活躍を見せた。94年FA宣言し、阪神に移籍した。

オリックス

21 野田浩二
1993 スリークォーター



右投右打
速 143km/h
コ C(153)
ス A(175)
防 2.56

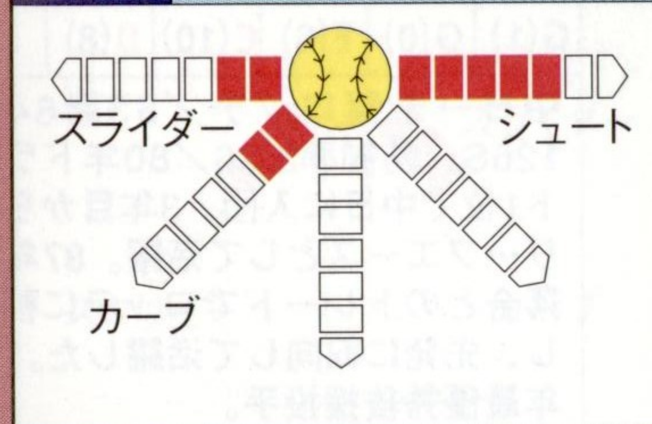
特殊能力
キレ○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

阪神→オリックス／89勝87敗9S、防御率3.50／88年ドラフト1位で阪神に入団。93年にオリックスに移籍し、17勝をあげて最多勝を獲得。95年には1試合19奪三振の日本記録をマークした。

ロッテ

20 木樽正明
1970 スリークォーター



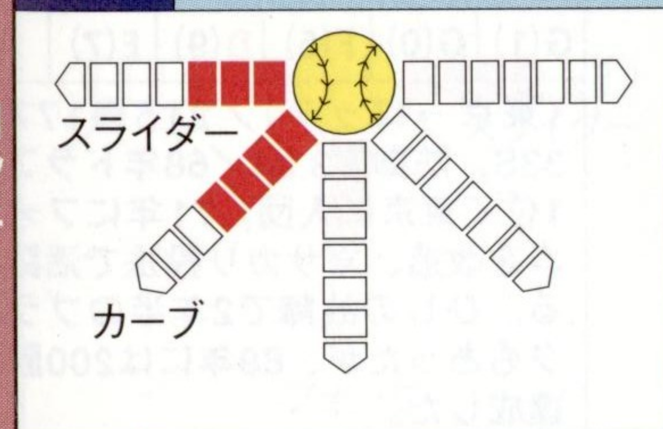
右投右打
速 149km/h
コ A(199)
ス A(154)
防 2.53

特殊能力
キレ○
回復○

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8

(東京→ロッテ)／112勝80敗3S、防御率3.05／66年ドラフト2位で東京に入団。69年に防御率1.72で最優秀防御率のタイトルを獲得。70年には21勝10敗でMVP、71年には24勝をマークして最多勝に輝いている。

27 八木沢荘六
1973 オーバースロー



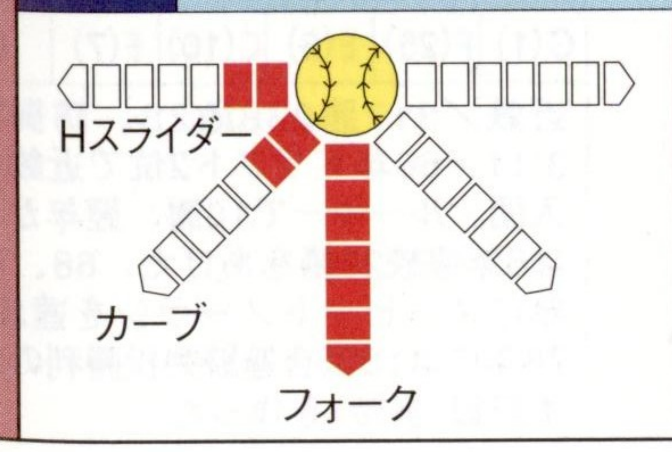
右投右打
速 145km/h
コ B(170)
ス E(60)
防 2.77

特殊能力

ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	D(9)	8

(東京→ロッテ)／71勝66敗8S、防御率3.32／67年ドラフト1位で東京に入団。73年に完全試合を達成。76年には15勝をあげた。引退後はコーチを経て、92年から94年途中までロッテ監督を務め、現在は阪神でコーチを務める。

29 村田兆治
1976 マサカリ



右投右打
速 152km/h
コ C(153)
ス A(159)
防 1.82

特殊能力
キレ○
重い球
回復○
人気
速球中心

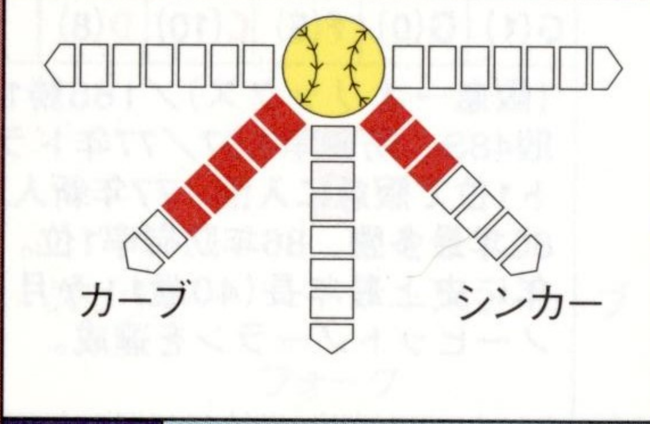
ミ	パ	走	肩	守	エ
G(1)	F(25)	E(6)	B(12)	D(8)	8

(東京→ロッテ)／215勝177敗33S、防御率3.24／68年ドラフト1位で東京に入団。71年にフォームを改造、マサカリ投法で活躍する。ひじの故障で2年半のブランクもあったが、89年には200勝を達成した。

ペナント編

ロッテ

20 仁科時成

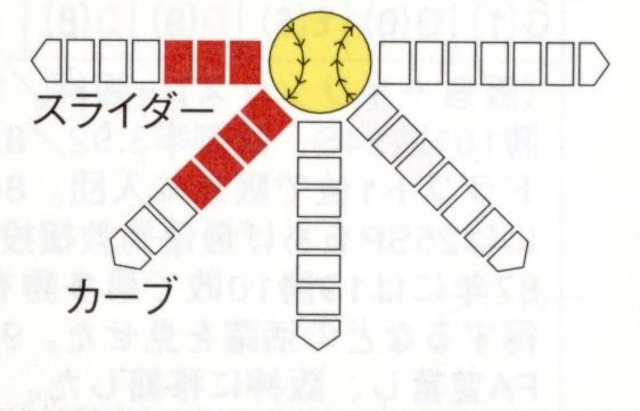


1980	アンダースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
右投右打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

速	140km/h
コ	B(165)
ス	A(152)
防	3.19

ロッテ/110勝108敗1S、防御率4.10/77年ドラフト3位でロッテに入団。80年には17勝8敗、5完封で前期MVPに選ばれた。83、84年と2度も9回2死からヒットを打たれ、ノーヒットノーランを逃したエピソードを持つ。

15 荘勝雄

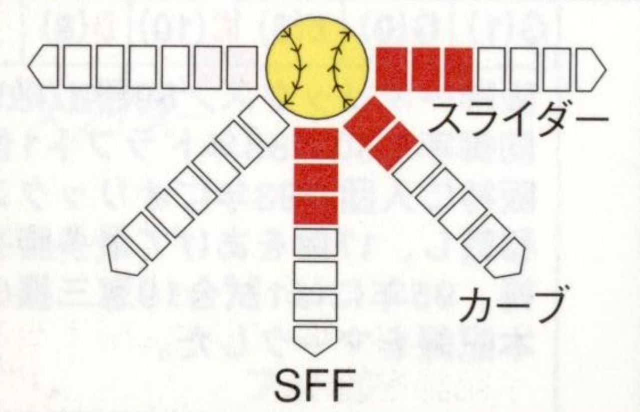


1987	スリークォーター	ミ	パ	走	肩	守	エ
右投右打	特殊能力	G(1)	G(0)	F(5)	C(11)	D(8)	8

速	147km/h
コ	B(163)
ス	B(143)
防	3.32

千葉ロッテ/70勝83敗33S、防御率4.05/台湾出身で85年に来日し、ロッテに入団。以降5年連続2ケタ勝利をあげる。86年にリリーフに転向し、10連続SPのパリーグ記録を達成。91年日本に帰化。現在は千葉ロッテでコーチを務める。

28 園川一美



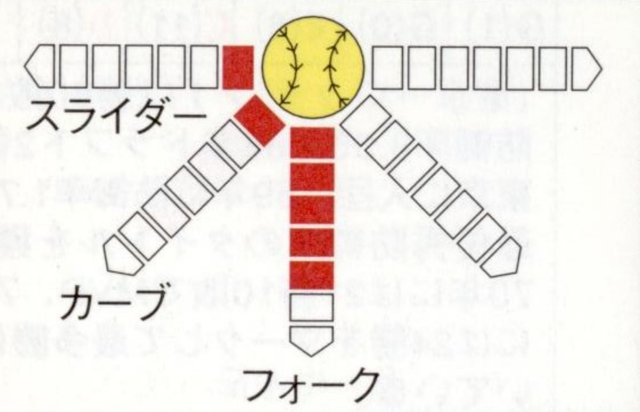
1988	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	D(9)	D(8)	8

速	140km/h
コ	A(181)
ス	B(121)
防	4.34

特殊能力：尻上がり、ムラッ気

ロッテ/73勝112敗2S、防御率4.32/86年ドラフト2位でロッテに入団。86年シーズン終了間際に一軍に昇格して初勝利。それ以降はローテーション入りし、88年には10勝をあげた。

27 牛島和彦



1989	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
右投右打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

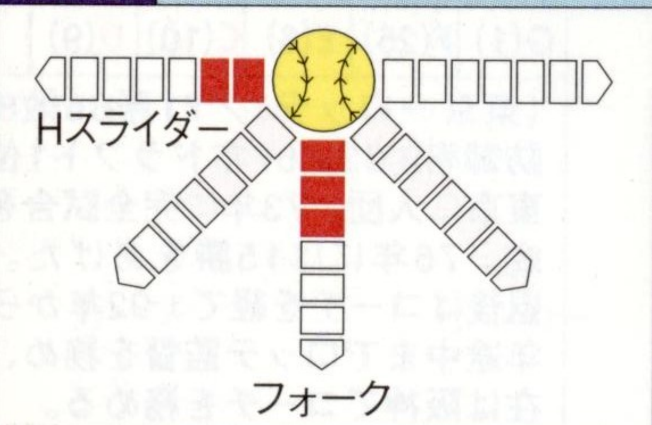
速	146km/h
コ	B(162)
ス	B(128)
防	3.63

特殊能力：勝ち運

中日→千葉ロッテ/53勝64敗126S、防御率3.26/80年ドラフト1位で中日に入団。3年目からリリーフエースとして活躍。87年に落合とのトレードでロッテに移籍し、先発に転向して活躍した。87年最優秀救援投手。

千葉ロッテ

29 村田兆治



2001	マサカリ	ミ	パ	走	肩	守	エ
右投右打	特殊能力	G(1)	G(0)	F(5)	D(9)	E(7)	8

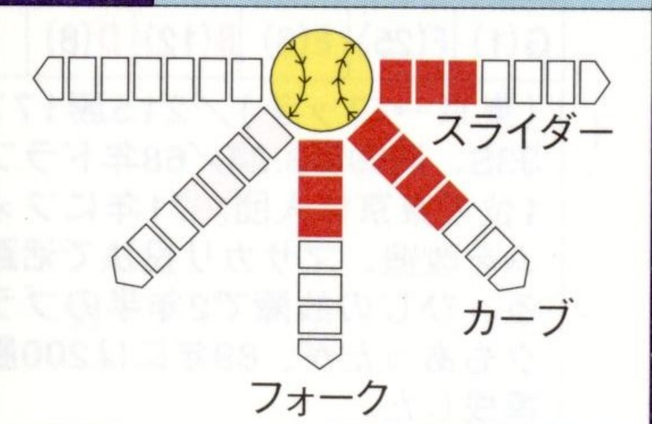
速	142km/h
コ	E(119)
ス	F(28)
防	—

特殊能力：人気

(東京→ロッテ)/215勝177敗33S、防御率3.24/68年ドラフト1位で東京に入団。71年にフォームを改造、マサカリ投法で活躍する。ひじの故障で2年半のブランクもあったが、89年には200勝を達成した。

近鉄

1 鈴木啓示



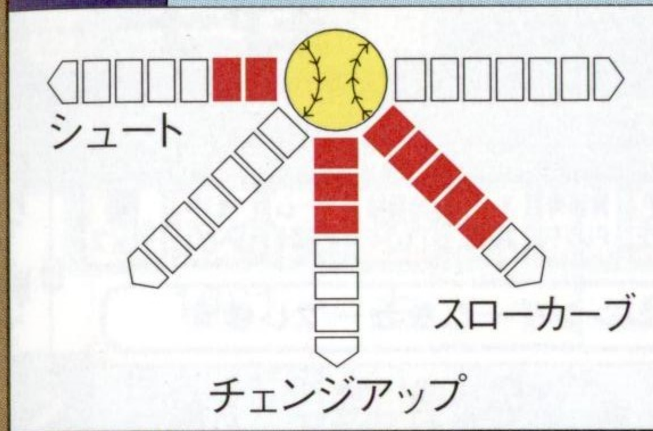
1978	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	F(25)	E(6)	C(10)	E(7)	8

速	145km/h
コ	A(180)
ス	A(192)
防	2.02

特殊能力：ノビ○、ピンチ○、打たれ強い、回復○、ケガしにくい、速球中心

近鉄/317勝238敗2S、防御率3.11/66年ドラフト2位で近鉄に入団。ルーキーで10勝、翌年からは5年連続20勝をあげた。68、71年にノーヒットノーランを達成。78年には10試合連続完投勝利の日本記録(当時)を作った。

34 村田辰美

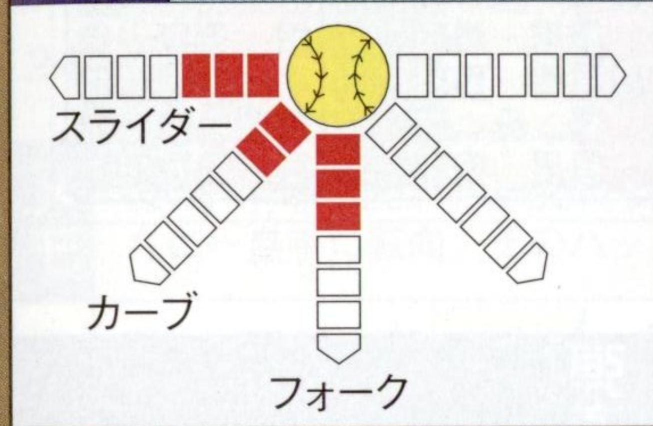


1979	サイドスロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	D(8)	D(8)	8

速	138km/h
コ	A(190)
ス	B(131)
防	3.42

近鉄→大洋/85勝90敗10S、防御率4.19/75年ドラフト2位で近鉄に入団。先発・中継ぎで活躍した。90年に大洋に移籍。オールスター出場は3回。引退後は解説者として活躍している。

16 久保康生



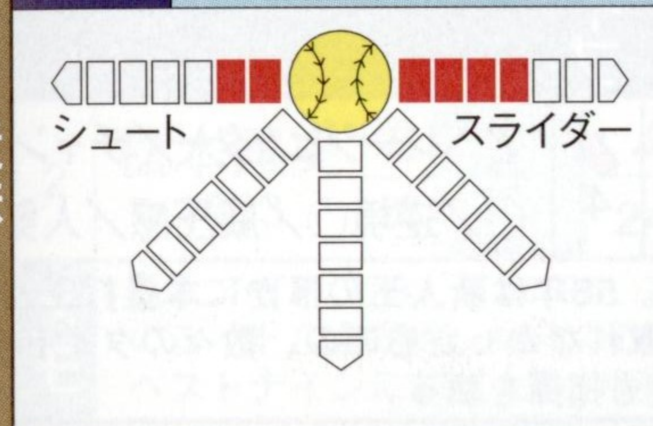
1982	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
右投右打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	C(10)	D(8)	8

速	143km/h
コ	B(170)
ス	B(141)
防	3.86

近鉄→阪神→近鉄/71勝62敗30S、防御率4.32/77年ドラフト1位で近鉄に入団。82年には12勝をあげた。88年阪神に移籍、90年にはリーグNo.1の55試合に登板し中継ぎエースとして活躍。現在は大阪近鉄でコーチを務める。

近鉄

13 石本貴昭



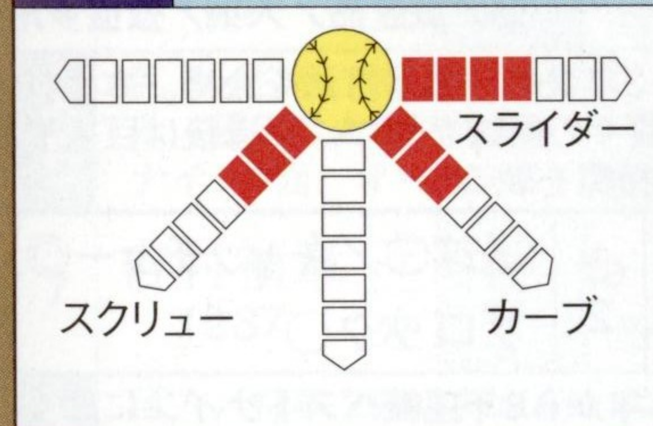
1985	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8

速	151km/h
コ	D(127)
ス	E(57)
防	3.56

特殊能力：勝ち運、回復○、速球中心

近鉄→中日/35勝19敗48S、防御率4.04/81年ドラフト1位で近鉄に入団。85年リリーフ投手として70試合に登板し、19勝3敗7Sで勝率1位のタイトルを獲得した。翌86年には40SP(8勝32S)で日本タイ記録を達成。

14 阿波野秀幸



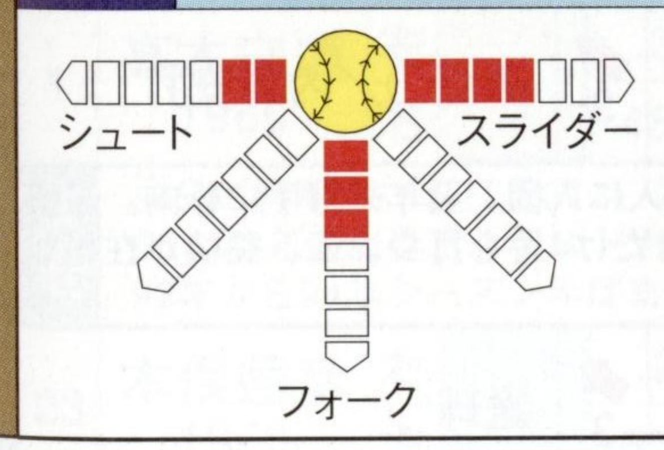
1989	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	C(11)	D(8)	8

速	149km/h
コ	C(141)
ス	A(181)
防	2.71

特殊能力：ピンチ○、人気

近鉄→巨人→横浜/71勝60敗4S、防御率3.56/87年ドラフト1位で近鉄に入団。1年目から近鉄のエースとして活躍し、15勝201奪三振の記録で新人王に輝く。89年には19勝で最多勝を獲得した。現在は巨人でコーチを務める。

26 小野和義



1989	オーバースロー	ミ	パ	走	肩	守	エ
左投左打	特殊能力	G(1)	G(0)	E(6)	B(12)	D(8)	8

速	151km/h
コ	C(137)
ス	A(172)
防	3.39

特殊能力：尻上がり

近鉄→西武→中日/82勝78敗4S、防御率4.03/84年ドラフト1位で近鉄に入団。おもに近鉄で活躍した左腕。86年には14勝、91年には12勝をマーク。94年に西武、97年に中日に移籍し、その年に引退。現在は大阪近鉄でコーチを務める。

OB選手一覧　野手

栄光の背番号3を背負ったミスタージャイアンツ、長嶋。868本塁打という大記録を持つ王。史上唯一3000本を超える安打記録(3085本)を持つ安打製造機、張本。2215試合も休まずに出場した鉄人衣笠。投手と同じように、野手陣にも輝かしい球史の1ページを飾ったOBたちがいる。ここからは投手と同じ順番で、110人のOB野手を紹介していこう。



OB選手たちでアレンジチームを作り、戦ってみよう

球団名	背番号	登録名／参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率／打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
巨人	3	長嶋茂雄	右	三	.341		A	A	C	C	C	6	4	アベレージヒッター／チャンス○／逆境○／威圧感／人気
		1963	右		112	37	7	161	11	11	11			
	メモ	巨人／打率.305、打点1522、本塁打444本／58年に巨人に入団。58年は新人王のほかに本塁打王と、新人ではプロ野球史上初の打点王に輝いた。その後、3冠王こそ取れなかったものの、数々のタイトルを取り、巨人のV9を支えた。93年から巨人の監督に復帰し、現在も指揮を執る。												
巨人	1	王　貞治	左	一	.320		B	A	D	E	B	8	4	パワーヒッター／チャンス○／安定感／威圧感／人気／強振多用
		1964	左		119	55	6	205	8	7	12			
	メモ	巨人／打率.301、打点2170、本塁打868本／59年に巨人に入団。3年後に一本足打法を会得。本塁打数の世界記録保持者。3冠王2回、本塁打王15回、打点王13回など数々の記録を持つ。引退後は巨人で助監督、監督を務め、95年より福岡ダイエーの監督に就任、現在も指揮を執る。												
巨人	27	森　祇晶	右	捕	.270		D	D	E	C	B	9	2	送球○／キャッチャー◎／ブロック○
		1964	左		65	12	4	94	6	10	13			
	メモ	巨人／打率.236、打点582、本塁打81本／55年に巨人に入団。61年から8年連続ベストナインに輝くなど、V9時代を名捕手として活躍した。引退後は解説者、コーチを経て、86年西武監督に就任。6年間でチームを5度の日本一に導く。今季から横浜で指揮を執る。												
巨人	12	柴田　勲	右	外	.287		D	B	A	C	B	8	3	盗塁○／内野安打
		1967	両		50	18	4	113	14	10	12			
	メモ	巨人／打率.267、打点708、本塁打194本／62年に投手として巨人に入団。翌年外野手に転向。盗塁王を6回獲得し、1番打者として巨人V9に貢献する。69年には1試合だけ4番を打つ。王、長嶋が在籍しながら4番を打ったことがあるのは柴田ただひとり。												
巨人	8	高田　繁	右	外	.270		D	C	B	B	B	8	3	送球○
		1971	右		51	11	4	101	13	12	12			
	メモ	巨人／打率.273、打点499、本塁打139本／68年ドラフト1位で巨人に入団。同年に新人王、71年には38盗塁で盗塁王にも輝いている。76年に三塁手にコンバート。引退後85年から88年まで日本ハム監督を務めた。現在は巨人で二軍監督を務める。												
巨人	35	淡口憲治	右	外	.313		C	B	C	D	D	8	3	代打男／代打要員
		1981	左		35	13	5	114	10	8	9			
	メモ	巨人→近鉄／打率.275、打点474、本塁打118本／71年ドラフト3位で巨人に入団。巨人と近鉄で19年間活躍した外野手。通算代打本塁打17本という、歴代3位の記録を保持している。現在は巨人でコーチを務める。												

球団名	背番号	登録名／参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率／打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
巨人	6	篠塚和典	右	二	.357		A	D	D	E	A	8	2	アベレージヒッター／流し打ち／守備職人／人気
		1981	左		45	7	7	85	8	7	14			
	メモ	巨人／打率.304、打点628、本塁打92本／76年ドラフト1位で巨人に入団。81年から7年間で3割を6回記録し、その間に首位打者を2回獲得している。ゴールデングラブ賞にも4回選出されるなど、攻守にわたって活躍した。現在は巨人でコーチを務める。												
巨人	24	中畑　清	右	三 一	.322		B	C	D	D	C	7	3	ムード○／ムードメーカー／ムラッ気／人気
		1981	右		66	16	6	108	9	8	10			
	メモ	巨人／打率.290、打点621、本塁打171本／76年ドラフト3位で巨人に入団。三塁手で一軍に定着し、のちに一塁手に転向。そのハッスルプレイぶりから“絶好調男”として人気があった。												
巨人	8	原　辰徳	右	三	.302		C	A	D	D	D	8	4	パワーヒッター／チャンス○
		1983	右		103	32	5	152	8	9	8			
	メモ	巨人／打率.279、打点1093、本塁打382本／81年ドラフト1位で巨人に入団。同年には新人王、83年には打点王、MVPを獲得。入団以来12年連続20本塁打以上を続け、巨人の4番として活躍した。引退後は解説者を経て、現在は巨人でコーチを務める。												
巨人	2	松本匡史	右	外	.294		D	D	A	E	D	6	2	盗塁○／内野安打
		1983	両		24	6	4	81	15	7	9			
	メモ	巨人／打率.278、打点195、本塁打29本／77年ドラフト5位で巨人に入団。82、83年と2年連続盗塁王のタイトルを獲得。83年の76盗塁は現在も破られていないセリーグ記録(パリーグは福本豊の106盗塁)。ベストナインに1回、ゴールデングラブ賞に3回選ばれた。現在は巨人でコーチを務める。												
巨人	15	山倉和博	右	捕	.270		E	B	E	D	D	8	4	
		1987	右		66	22	3	110	6	9	8			
	メモ	巨人／打率.231、打点426、本塁打113本／78年ドラフト1位で巨人に入団。長く巨人の正捕手を務める。優勝した87年には、打率.273、本塁打22本ながらリード面が高く評価されてMVPに輝く。ベストナイン3回、オールスター戦出場8回。												
巨人	7	吉村禎章	左	外	.322		B	A	C	D	C	8	4	アベレージヒッター／安定感
		1987	左		86	30	6	142	10	9	10			
	メモ	巨人／打率.296、打点535、本塁打149本／82年ドラフト3位で巨人に入団。86年から2年連続でベストナインに選ばれるなど活躍した。88年左膝じん帯断裂の重傷を負ったが、1年以上にわたるリハビリの末、復帰した。												
中日	1	高木守道	右	二	.302		C	C	B	E	A	7	3	盗塁○
		1965	右		48	11	5	103	13	7	14			
	メモ	中日／打率.272、打点813、本塁打236本／60年に中日に入団。初打席初ホームランでデビュー。63、65、73年の盗塁王。ベストナイン7回、ゴールデングラブ賞3回と、名二塁手として活躍した。引退後、92年から94年シーズン半ばまで中日の監督を務めた。												
中日	23	木俣達彦	右	捕	.283		D	A	E	C	D	8	4	強振多用
		1970	右		65	30	4	141	6	10	8			
	メモ	中日／打率.277、打点872、本塁打285本／64年に中日に入団。オールスターに8回出場、ベストナイン5回選出など、長きにわたり強打の捕手として活躍した。												
中日	41	谷沢健一	左	一 外	.369		A	B	F	D	E	8	3	アベレージヒッター
		1980	左		80	27	7	139	5	8	7			
	メモ	中日／打率.302、打点969、本塁打273本／70年ドラフト1位で中日に入団し、1年目から外野手のレギュラーとして活躍、新人王を獲得した。78年にアキレス腱を切断し1年半を棒に振ったあと、80年に打率.369の成績で復活、2度目の首位打者に輝いた。												

球団名	背番号	登録名 / 参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率 / 打点 / 本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力	メモ
中日	2	田尾安志 1982	左・左	外	.350 / 41 / 14	A 7	C 102	D 9	C 10	D 9	8	3	アベレージヒッター／流し打ち／人気	中日→西武→阪神／打率.288、打点574、本塁打149本／76年ドラフト1位で中日に入団。81年から4年連続で3割を打つ。82年には打率.350を記録。首位打者争いの最終戦に全打席敬遠され、最終打席で敬遠の球を空振りして抗議したのは有名。
中日	9	中尾孝義 1982	右・右	捕	.282 / 47 / 18	D 4	B 123	C 10	B 13	D 8	8	3	広角打法／ブロック○／人気	中日→巨人→西武／打率.263、打点335、本塁打109本／81年ドラフト1位で中日に入団。82年には守備を通じて中日の優勝に貢献し、MVPを獲得した。中日では一時外野手に転向するが、89年巨人移籍にともない捕手に復帰した。現在は横浜の二軍(湘南シーレックス)でコーチを務める。
中日	5	大島康徳 1983	右・右	一 外	.290 / 94 / 36	D 4	A 152	E 7	E 7	E 6	6	4	パワーヒッター／代打男／強振多用	中日→日本ハム／打率.272、打点1234、本塁打382本／69年ドラフト3位で中日に入団。おもに中日で活躍し、76年には1シーズン代打本塁打7本の日本記録を樹立した。83年に36本で本塁打王、90年に2000本安打を達成。2000年から日本ハムの監督に就任した。
中日	7	宇野　勝 1984	右・右	遊	.253 / 87 / 37	E 3	A 161	C 10	B 13	C 11	3	4	パワーヒッター／チャンス○／ムラッ気／ケガしにくい／強振多用	中日→千葉ロッテ／打率.262、打点936、本塁打338本／77年ドラフト3位で中日に入団。遊撃手として活躍した。84年に37本で本塁打王に輝く。85年には遊撃手で史上最多の41本塁打を放った。
中日	59	上川誠二 1984	右・左	二 三	.309 / 39 / 7	C 5	D 91	C 11	D 8	C 10	8	3		中日→千葉ロッテ／打率.271、打点282、本塁打51本／82年ドラフト外で中日に入団。その年の西武との日本シリーズで破れはしたが、敢闘賞を受賞する。87年に落合とのトレードでロッテに移籍した。
中日	3	平野　謙 1986	右・両	外	.270 / 44 / 11	D 4	D 92	A 14	A 15	B 12	8	1	バント◎／盗塁○／内野安打	中日→西武→千葉ロッテ／打率.273、打点479、本塁打53本／78年ドラフト外で中日に入団。86年には盗塁王を獲得する。バントの名手と呼ばれ、数々の犠打記録を持つ。90年には通算265犠打の日本記録(当時)を樹立。ロッテに移籍後、コーチを経て、現在は千葉ロッテで二軍監督を務める。
松竹	3	小鶴　誠 1950	右・右	外 一	.355 / 161 / 51	A 7	A 193	B 12	D 8	D 8	8	4	パワーヒッター／チャンス○／威圧感／人気	(名古屋→中日)→急映→大映→松竹→広島／打率.280、打点923、本塁打230本／42年に名古屋に入団。「和製ディマジオ」の異名を持ち、50年には松竹で打率.355、51本塁打、161打点という輝かしい成績を残し、優勝に貢献した。161打点は、現在も破られていない日本記録。首位打者、打点王、本塁打王、MVPを1度ずつ獲得している。
大洋	26	近藤和彦 1961	右・左	外 一	.316 / 48 / 11	C 5	D 94	D 9	D 8	D 8	8	3	アベレージヒッター	大洋→近鉄／打率.285、打点483、本塁打109本／58年に大洋に入団。バットをかついで打席でタイミングを取る特殊な「天秤打法」で知られる。61年に35盗塁で盗塁王。オールスター出場9回、ベストナイン7回。大洋と日本ハムで打撃コーチに就任したこともある。
大洋	25	松原　誠 1977	右・右	三 遊 一	.283 / 110 / 34	D 4	A 156	D 8	D 8	D 8	8	4	チャンス○	大洋→巨人／打率.276、打点1180、本塁打331本／62年に大洋に入団。入団当時は捕手だった。77年には34本塁打、110打点と大洋の4番として活躍。打率3割を2回、30本塁打を3回マークした。今季から広島でコーチを務める。

球団名	背番号	登録名 / 参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率 / 打点 / 本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力	メモ
大洋	26	田代富雄 1980	右・右	三	.297 / 94 / 36	D 4	A 165	E 6	C 11	E 7	7	4	パワーヒッター／ムラッ気／強振多用	大洋／打率.266、打点867、本塁打278本／73年ドラフト3位で大洋に入団。76年から一軍に上がり、翌年は打率.302、35本塁打を打つなど活躍する。引退後は解説者を経て、現在は横浜の二軍(湘南シーレックス)でコーチを務める。
大洋	5	基　満男 1980	右・右	二	.314 / 70 / 12	C 5	C 102	B 12	D 8	D 9	8	3		(西鉄→太平洋→クラウン)→大洋／打率.273、打点672、本塁打189本／67年にテスト生として西鉄に入団。太平洋、クラウンでレギュラーとして活躍した。79年に大洋に移籍。両リーグでベストナインに選ばれている。オールスター戦出場は6回。
大洋	1	山下大輔 1981	右・右	遊	.278 / 52 / 16	D 4	C 108	D 9	C 10	A 15	13	2	守備職人／人気	大洋／打率.262、打点455、本塁打129本／74年ドラフト1位で大洋に入団。76年から8年連続ダイヤモンドグラブ賞に輝くなど、守備の名手として活躍した。
大洋	7	長崎慶一 1982	左・左	外	.351 / 40 / 11	A 7	C 95	D 9	D 8	E 7	9	3	アベレージヒッター	大洋→阪神／打率.279、打点508、本塁打146本／73年ドラフト1位で大洋に入団。82年には中日の田尾と首位打者争いを演じ、打率.351で首位打者に輝く。85年に阪神に移籍して、チームの優勝に貢献した。
大洋	44	加藤博一 1985	右・両	外	.280 / 35 / 4	D 4	F 62	B 13	D 8	C 11	8	1	バント○／粘り男／盗塁○／走塁○／内野安打／ヘッドスライディング／ムード○／ミート打ち多用	(西鉄→太平洋)→阪神→大洋／打率.271、打点176、本塁打23本／70年にテスト生として西鉄に入団。76年に阪神に移籍。83年に大洋に入り、屋鋪、高木(豊)と3人でスーパーカートリオとして活躍する。86年にプロ入り17年目にしてオールスター出場を果たした。
大洋	3	高木　豊 1985	右・左	二	.318 / 50 / 11	C 5	C 108	A 14	C 10	B 13	8	2	アベレージヒッター／流し打ち／走塁○／内野安打	(大洋→横浜)→日本ハム／打率.297、打点545、本塁打88本／81年ドラフト3位で大洋に入団。83年から4年連続で3割を打ち、84年は盗塁王を獲得するなど、俊足巧打の選手として活躍した。94年に日本ハムに移籍。今季から横浜でコーチを務める。
大洋	31	屋鋪　要 1985	右・両	外	.304 / 78 / 15	C 5	C 96	A 15	C 11	A 14	6	1	チャンス○／盗塁○／走塁○／内野安打	(大洋→横浜)→巨人／打率.269、打点375、本塁打58本／78年ドラフト6位で大洋に入団。84年から5年連続ゴールデングラブ賞、86年から3年連続盗塁王を獲得するなど活躍した。
ヤクルト	1	若松　勉 1977	右・左	外	.358 / 70 / 20	A 7	B 121	B 12	C 11	C 11	8	3	アベレージヒッター／流し打ち／逆境○／サヨナラ男／安定感	ヤクルト／打率.319、打点884、本塁打220本／71年ドラフト3位でヤクルトに入団。72、77年には首位打者を獲得。78年には初優勝に貢献し、MVPにも輝いた。引退後は解説者、コーチ、二軍監督を経て、99年よりヤクルト監督に就任、現在も指揮を執る。
ヤクルト	27	大矢明彦 1978	右・右	捕	.268 / 44 / 7	E 3	D 86	E 6	A 14	B 12	8	2	キャッチャー◎	ヤクルト／打率.245、打点479、本塁打93本／70年ドラフト7位でヤクルトに入団。捕手として活躍、オールスターに7回出場している。引退後、横浜の監督としてマシンガン打線の基礎を作り上げる。

球団名	背番号	登録名 参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率 / 打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
ヤクルト	9	杉浦 亨	左	外	.314		C	A	E	D	D	8	2	パワーヒッター／ムラッ気／強振多用／慎重打法
		1985	左		81	34	5	164	7	8	8			
	メモ	ヤクルト／打率.284、打点753、本塁打224本／71年ドラフト10位で投手としてヤクルトに入団。その後野手に転向した。85年は打率.314、34本塁打で活躍する。92年には、日本シリーズ史上初の代打満塁サヨナラホームランを打った。												
ヤクルト	28	八重樫幸雄	右	捕	.304		C	C	G	D	E	8	3	チャンス○／ブロック○
		1985	右		68	13	5	103	3	9	7			
	メモ	ヤクルト／打率.241、打点401、本塁打103本／70年ドラフト1位でヤクルトに入団。84年に初のオールスター出場。85年には打率.304でベストナインにも選ばれた。90年にはプロ21年目で100本塁打を記録。現在はヤクルトでコーチを務める。												
ヤクルト	10	荒井幸雄	左	外	.301		C	C	D	D	E	8	2	
		1987	左		38	9	5	98	8	8	7			
	メモ	ヤクルト→近鉄→横浜／打率.270、打点276、本塁打55本／86年ドラフト2位でヤクルトに入団。2年目にレギュラーを獲得、打率.301と活躍し、新人王に輝いた。96年に近鉄、98年に横浜に移籍。現在はヤクルトでコーチを務める。												
ヤクルト	25	苫篠賢治	右	二	.263		E	E	B	D	B	9	2	
		1990	両		27	5	3	74	13	8	12			
	メモ	ヤクルト→広島／打率.254、打点105、本塁打19本／89年ドラフト3位でヤクルトに入団。1年目からレギュラーとして活躍し、32盗塁をマーク。正田(広島)に負けて惜しくも盗塁王にはなれなかったが、新人王を獲得した。98年に広島に移籍。現在は広島でコーチを務める。												
ヤクルト	26	秦 真司	右	外 捕	.251		E	C	D	E	E	8	2	
		1992	左		51	15	3	108	8	7	7			
	メモ	ヤクルト→日本ハム→千葉ロッテ／打率.262、打点314、本塁打97本／85年ドラフト2位でヤクルトに入団。88年には捕手としてレギュラーとなるが、打力が高かったために90年の途中から外野手に転向し、92、93年のヤクルトの連覇に貢献した。現在は千葉ロッテでコーチを務める。												
広島	4	水谷実雄	右	外 一	.348		A	B	E	D	E	8	4	アベレージヒッター／強振多用
		1978	右		75	25	7	130	6	8	6			
	メモ	広島→阪急／打率.285、打点809、本塁打244本／66年ドラフト4位で広島に投手として入団。外野手を経て一塁手に転向し、78年には打率.348で首位打者を獲得。阪急に移籍後、83年には打点王にも輝いた。現在は中日でコーチを務める。												
広島	8	山本浩二	右	外	.336		B	A	C	B	B	8	4	アベレージヒッター／パワーヒッター／広角打法／チャンス○／人気
		1980	右		112	44	6	180	11	12	13			
	メモ	広島／打率.290、打点1475、本塁打536本／69年ドラフト1位で広島に入団。75年には首位打者を獲得し、初優勝に貢献。77年からは4年連続40本塁打を記録し、“ミスター赤ヘル”の異名で不動の4番打者として活躍した。89年から93年まで広島の監督を務め、今季再び指揮を執る。												
広島	2	高橋慶彦	右	遊	.305		C	B	A	B	B	5	3	盗塁○／内野安打
		1983	両		58	24	5	134	14	13	13			
	メモ	広島→ロッテ→阪神／打率.280、打点604、本塁打163本／75年ドラフト3位で広島に入団。78年からレギュラーに定着。以後盗塁王を3回獲得するなど、リーグを代表する俊足打者として活躍した。79年には33試合連続安打の日本記録も樹立している。												
広島	3	衣笠祥雄	右	三 一	.329		B	A	C	C	C	7	4	パワーヒッター／チャンス○／逆境○／ケガしにくい／人気／強振多用
		1984	右		102	31	6	140	10	10	11			
	メモ	広島／打率.270、打点1448、本塁打504本／65年に広島に入団。70年から87年の引退まで、2215試合連続出場、17年連続全試合出場の偉大な記録を持ち“鉄人”と呼ばれた。この間、76年には盗塁王、84年には打点王にも輝いている。												
広島	0	長嶋清幸	左	外	.276		D	B	C	E	B	8	2	サヨナラ男
		1984	左		43	13	4	119	11	7	13			
	メモ	広島→中日→千葉ロッテ→阪神／打率.271、打点448、本塁打107本／80年ドラフト外で広島に入団。83年からレギュラーになる。84年日本シリーズのMVP、ゴールデングラブ賞は4回と活躍した。現在は阪神でコーチを務める。												
広島	1	山崎隆造	右	外	.319		C	D	B	C	B	8	2	
		1984	両		43	6	5	88	13	10	12			
	メモ	広島／打率.284、打点477、本塁打88本／77年ドラフト1位で広島に入団。83年から3年連続3割を打つなど中心選手として活躍した。84年から6年連続フル出場。ゴールデングラブ賞4回獲得。現在は広島でコーチを務める。												
広島	9	長内 孝	左	外 一	.254		E	A	D	E	E	8	4	強振多用
		1986	左		58	19	3	141	8	6	6			
	メモ	広島→(大洋→横浜)／打率.250、打点360、本塁打104本／76年ドラフト3位で広島に入団。おもに一塁のレギュラーか、代打の切り札として活躍した。92年に大洋に移籍。オールスター戦には2回出場している。現在は広島でコーチを務める。												
広島	40	達川晃豊	右	捕	.274		D	D	F	C	B	8	2	キャッチャー◎／ケガしにくい
		1986	右		46	9	4	92	4	11	12			
	メモ	広島／打率.246、打点358、本塁打51本／78年ドラフト4位で広島に入団。オールスターに7回出場するなど守備面で活躍する。引退後は解説者、コーチを経て、99年から2000年まで広島で監督を務めた。												
広島	6	小早川毅彦	右	一	.286		D	B	D	E	F	8	3	チャンス○
		1987	左		93	24	4	137	9	7	5			
	メモ	広島→ヤクルト／打率.274、打点624、本塁打170本／84年ドラフト2位で広島に入団。84年には打率.280、16本塁打で新人王に輝く。87年には山本浩二引退後の4番に座り、活躍した。												
広島	4	正田耕三	右	二	.333		B	F	B	E	C	8	1	アベレージヒッター／流し打ち／粘り男／内野安打
		1987	両		26	0	6	40	13	7	11			
	メモ	広島／打率.287、打点391、本塁打44本／85年ドラフト2位で広島に入団。87年から2年連続で首位打者に輝く。89年には1試合6盗塁の日本タイ記録をマークし、盗塁王も獲得した。現在は大阪近鉄でコーチを務める。												
阪神	23	吉田義男	右	遊	.273		D	E	B	C	A	7	1	バント○／盗塁○
		1954	右		41	3	4	78	13	10	15			
	メモ	阪神／打率.267、打点434、本塁打66本／53年に阪神に入団。1年目からレギュラーとして活躍し、盗塁王を2回獲得している。85年には阪神の監督として、チームを21年ぶりのリーグ優勝と初の日本一に導く。												
阪神	22	田淵幸一	右	捕 一	.303		C	A	F	B	B	8	4	パワーヒッター／対左投手○／キャッチャー○／ブロック○／ムラッ気／威圧感／人気／強振多用
		1975	右		90	43	5	180	5	13	12			
	メモ	阪神→西武／打率.260、打点1135、本塁打474本／69年ドラフト1位で阪神に入団。69年に22本塁打を記録し新人王を獲得。75年には43本塁打を打ち、阪神の中心打者として活躍、王の14年連続本塁打王を阻止した。79年に西武に移籍、中心打者として活躍した。												
阪神	39	若菜嘉晴	右	捕	.303		C	D	E	B	B	8	2	ブロック○
		1979	右		42	9	5	88	7	12	12			
	メモ	(西鉄→太平洋→クラウン)→阪神→大洋→日本ハム／打率.267、打点340、本塁打54本／72年ドラフト4位で西鉄に入団。77年からレギュラーとして活躍。79年阪神に移籍し、82年に退団。アメリカ3Aのコーチを経て、翌年大洋に復帰。引退後は評論家を経て、現在は福岡ダイエーでコーチを務める。												

球団名	背番号	登録名	参考年度	投	打	守備プレートポジション	打率	打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力	メモ
阪神	6	藤田　平	1981	右	左	一 遊	.358	70	11	A 7	D 89	E 6	E 7	D 9	10	2	アベレージヒッター／粘り男	阪神／打率.286、打点802、本塁打207本／66年ドラフト2位で阪神に入団。78年に記録した208打席無三振は、97年イチロー（オリックス）に破られるまで日本記録だった。81年には打率.358で首位打者に輝いている。
阪神	16	岡田彰布	1985	右	右	二	.342	101	35	A 7	A 152	D 8	D 9	C 11	5	4	パワーヒッター／チャンス○	阪神→オリックス／打率.277、打点836、本塁打247本／80年ドラフト1位で阪神に入団。80年に打率.290、本塁打18本で新人王を獲得。阪神が日本一になった85年には、5番打者として活躍（打率.342、35本塁打、101打点）した。現在は阪神で二軍監督を務める。
阪神	31	掛布雅之	1985	右	左	三	.300	108	40	C 5	A 171	E 7	D 9	B 12	7	4	パワーヒッター／広角打法／チャンス○／威圧感／ケガしにくい／人気	阪神／打率.292、打点1019、本塁打349本／74年ドラフト6位で阪神に入団。79年に48本塁打で本塁打王を獲得してから、阪神不動の4番として活躍。本塁打王3回、打点王1回を獲得し、さらに優勝した85年には、無冠ながらも本塁打40本、108打点をあげ、日本一の原動力となった。
阪神	5	北村照文	1985	右	右	外	.262	19	3	E 3	E 68	B 13	D 9	A 14	8	2	バント○／守備職人／守備要員	阪神→西武→中日／打率.246、打点158、本塁打41本／80年ドラフト3位で阪神に入団。82、83年と2年連続ゴールデングラブ賞を取得するなど安定した守備力を見せ、外野の要として活躍した。88年に西武、90年に中日に移籍。
阪神	22	木戸克彦	1985	右	右	捕	.241	37	13	E 3	B 113	F 4	C 10	D 9	8	3	ムラッ気	阪神／打率.230、打点226、本塁打51本／83年ドラフト1位で阪神に入団。初の日本一となった85年にはレギュラーとして優勝に貢献し、ゴールデングラブ賞にも輝いた。現在は阪神でコーチを務める。
阪神	9	佐野仙好	1985	右	右	外	.288	60	13	D 4	B 111	D 8	D 8	D 9	8	3	チャンス○	阪神／打率.273、打点564、本塁打144本／74年ドラフト1位で阪神に三塁手として入団。外野手に転向後、78年からレギュラーを務める。81年にはセリーグの初代勝利打点王を獲得した。
阪神	30	平田勝男	1985	右	右	遊	.261	53	7	E 3	D 92	D 8	D 8	A 14	8	2	バント○／守備職人／ミート打ち多用	阪神／打率.258、打点220、本塁打23本／82年ドラフト2位で阪神に入団。84年から4年連続でゴールデングラブ賞に輝くなど、おもに守備の人として活躍した。現在は阪神でコーチを務める。
阪神	7	真弓明信	1985	右	右	外 二 遊	.322	84	34	B 6	A 150	C 11	B 12	C 11	8	4	アベレージヒッター／チャンス○／人気	（太平洋→クラウン）→阪神／打率.285、打点886、本塁打292本／73年ドラフト3位で遊撃手として入団。アメリカ教育リーグを経てレギュラーになる。79年阪神に移籍し、83年には首位打者を獲得、85年阪神優勝時には、猛虎打線の切り込み隊長として大活躍した。現在は大阪近鉄でコーチを務める。
阪神	8	吉竹春樹	1985	左	左	外	.247	16	2	E 3	E 77	C 10	D 8	D 9	8	2		阪神→西武／打率.261、打点189、本塁打34本／79年ドラフト外で阪神に入団。代打の切り札などで活躍した。87年に西武に移籍。97年より阪神の二軍でコーチを務め、今季から一軍に昇格、守備走塁コーチを務める。
阪神	4	川藤幸三	1986	右	右	外	.265	14	5	E 3	B 135	G 2	G 3	G 3	8	4	チャンス○／逆境○／代打男／ムードメーカー／ムラッ気／人気／代打要員／強振多用	阪神／打率.236、打点108、本塁打16本／68年ドラフト9位で阪神に入団。外野手だったが、おもに代打の切り札として活躍し、ファンの心をつかんだ。86年にはオールスターにも出場している。
阪神	00	亀山　努	1992	右	左	外	.287	28	4	D 4	E 72	B 12	D 8	B 12	8	1	ヘッドスライディング／ムードメーカー／人気／ミート打ち多用	阪神／打率.265、打点72、本塁打14本／88年ドラフト外で阪神に入団。90年はウエスタンリーグの首位打者と盗塁王を獲得。92年には一軍に定着し、オールスターではファン投票で50万票を獲得して出場した。
南海	19	野村克也	1963	右	右	捕	.291	135	52	C 5	A 191	F 5	D 9	B 13	11	4	パワーヒッター／チャンス○／サヨナラ男／キャッチャー◎／ケガしにくい／人気	南海→ロッテ→西武／打率.277、打点1988、本塁打657本／54年にテスト生として南海に入団。61年から8年連続本塁打王。65年には戦後初の3冠王にも輝く。引退後は解説者を経て、90年ヤクルト監督に就任し、3度の日本一へ導く。99年より阪神監督に就任、現在も指揮を執る。
南海	12	広瀬叔功	1964	右	右	外	.366	58	12	A 7	C 96	A 14	D 9	B 12	8	2	アベレージヒッター／盗塁○／守備職人	南海／打率.282、打点705、本塁打131本／55年にテスト生として南海に入団。当時投手だったが、1年目のキャンプで野手に転向する。57年からパリーグを代表する1番打者として活躍。61年に5年連続盗塁王を獲得する。64年には34盗塁連続成功という記録もマークし、首位打者も獲得した。
南海	2	香川伸行	1983	右	右	捕	.313	61	15	C 5	C 104	G 1	C 11	F 5	8	3	人気	（南海→福岡ダイエー）／打率.255、打点270、本塁打78本／80年ドラフト2位で南海に入団。高校時代から、その体型と強打で“ドカベン”の愛称で親しまれた。83年は規定打席に足りなかったが打率.313を記録し、ベストナインにも選ばれた。
南海	60	門田博光	1988	左	左	外	.311	125	44	C 5	A 175	F 4	F 5	E 6	8	4	パワーヒッター／チャンス○／安定感／威圧感／人気／強振多用	南海→オリックス→福岡ダイエー／打率.289、打点1678、本塁打567本／70年ドラフト2位で南海に入団。71年には打率.300、31本塁打、120打点で打点王に輝くなど、南海の中心選手として活躍。通算打点、本塁打数ともに歴代3位の記録を持つ。タイトルはMVP1回、本塁打王3回、打点王2回。
福岡ダイエー	44	岸川勝也	1989	右	右	外 一 三	.260	66	26	E 3	A 147	D 9	D 8	E 7	8	4	パワーヒッター／強振多用	（南海→福岡ダイエー）→巨人→横浜／打率.245、打点307、本塁打97本／84年ドラフト3位で南海に入団。おもに福岡ダイエーで活躍、89年にはレギュラーとして26本塁打を放った。94年に巨人、98年に横浜に移籍、同年引退した。
福岡ダイエー	5	藤本博史	1992	右	右	三 一	.253	56	20	E 3	A 143	E 7	D 9	D 9	5	4	パワーヒッター／強振多用	（南海→福岡ダイエー）→オリックス／打率.235、打点419、本塁打105本／82年ドラフト4位で南海に入団。85年にプロ初安打をホームランで飾る。おもに福岡ダイエーで活躍し、92年には20本塁打を放つ。98年4月末にオリックスに移籍し、同年引退した。
福岡ダイエー	29	カズ山本	1994	左	左	外	.317	62	11	C 5	C 98	F 5	E 7	D 8	8	4	チャンス○／逆境○／ムードメーカー／人気	近鉄→（南海→福岡ダイエー）→近鉄／打率.283、打点668、本塁打174本／77年投手としてドラフト5位で近鉄に入団。一時は自由契約となったが、のちに南海に入団した。84年には規定打席不足ながら打率.306を記録。96年近鉄に復帰し、オールスターで代打ホームランを打ち、MVPを獲得した。本名は山本和範。

球団名	背番号	登録名	参考年度	利き腕 投	利き腕 打	守備プレート ポジション	打率	打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
西鉄	6	中西　太	1955	右	右	三 一	.332	98	35	B 6	A 159	B 12	C 10	B 13	7	4	パワーヒッター／広角打法／威圧感／ケガしにくい／強振多用
西鉄	メモ	西鉄／打率.307、打点785、本塁打244本／52年に西鉄に入団。稲尾、豊田とともに西鉄の黄金期を支えた。53年から4年連続本塁打王。長距離ヒッターとして名を馳せ、特に53年に放った160mの一発は有名である。															
西鉄	7	豊田泰光	1956	右	右	遊	.325	70	12	B 6	C 109	B 12	C 10	C 10	3	3	流し打ち／チャンス○
西鉄	メモ	西鉄→(国鉄→産経→アトムズ)／打率.277、打点888、本塁打263本／53年に西鉄に入団。1年目からレギュラーとして活躍し、新人王を獲得。このとき記録した27本塁打は、清原(当時西武)に抜かれるまで高卒ルーキー最多だった。56年には首位打者に輝いた。															
西鉄	5	仰木　彬	1960	右	右	二	.267	30	4	E 3	D 81	C 10	C 10	C 11	10	2	
西鉄	メモ	西鉄／打率.229、打点326、本塁打70本／54年に投手として西鉄に入団。キャンプ中に二塁手に転向し、堅実な守備でレギュラーを獲得する。引退後は近鉄でコーチ、監督を務め、94年よりオリックスの監督に就任、現在も指揮を執る。															
西武	26	金森栄治	1985	右	左	外 一	.312	55	12	C 5	C 101	D 8	D 8	D 9	8	2	ムードメーカー／ケガしにくい／人気
西武	メモ	西武→阪神→ヤクルト／打率.270、打点239、本塁打27本／82年ドラフト2位で西武に入団。それまでは捕手で活躍していたが、入団後は外野手に転向。85年はベストナインに選ばれた。死球が多いことで有名だった。															
西武	7	石毛宏典	1986	右	右	遊	.329	89	27	B 6	B 132	B 12	C 10	B 12	7	3	広角打法／ケガしにくい／人気
西武	メモ	西武→福岡ダイエー／打率.283、打点847、本塁打236本／81年ドラフト1位で西武に入団。西武の黄金時代を築いた内野手。81年に打率.311、21本塁打で新人王を獲得した。															
西武	5	辻　発彦	1993	右	右	二	.319	31	3	C 5	F 62	B 12	E 7	A 15	8	1	アベレージヒッター／流し打ち／粘り男／走塁○／守備職人／ミート打ち多用
西武	メモ	西武→ヤクルト／打率.283、打点505、本塁打56本／84年ドラフト2位で西武に入団。守備の名手として知られ、93年には打率.319で首位打者になるなど、攻守にわたって活躍。ヤクルトに移籍後も、96年に打率.333を記録した。現在はヤクルトでコーチを務める。															
東映	10	張本　勲	1970	左	左	外	.383	100	34	A 7	A 153	B 13	D 9	D 8	8	4	アベレージヒッター／広角打法／流し打ち／チャンス○／安定感
東映	メモ	(東映→日拓→日本ハム)→巨人→ロッテ／打率.319、打点1676、本塁打504本／59年に東映に入団。1年目からレギュラーで新人王を獲得。61年に初めて首位打者に輝く。その後67年からの3年連続を含めて、史上最多の7回、首位打者に輝く。通算3000本安打を達成したのは張本ただひとり。															
日本ハム	6	柏原純一	1980	右	右	外 一	.264	96	34	E 3	A 153	C 10	E 6	C 10	8	4	パワーヒッター／チャンス○／ムラッ気／強振多用／積極打法
日本ハム	メモ	南海→日本ハム→阪神／打率.268、打点818、本塁打232本／71年ドラフト8位で、投手として南海に入団し、野手に転向。78年日本ハム移籍後は4番を打つようになる。おもに日本ハムでベストナイン3回、ゴールデングラブ賞4回など攻守に活躍した。現在は阪神でコーチを務める。															
日本ハム	8	島田　誠	1981	左	左	外	.318	41	3	C 5	D 87	A 14	D 9	B 12	8	2	バント○／盗塁○
日本ハム	メモ	日本ハム→福岡ダイエー／打率.279、打点439、本塁打76本／77年ドラフト外で日本ハムに入団。79年に59盗塁をマーク。打率3割を3回記録するなど活躍した。引退後は解説者を経て、現在は福岡ダイエーでコーチを務める。															

球団名	背番号	登録名	参考年度	利き腕 投	利き腕 打	守備プレート ポジション	打率	打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
日本ハム	5	古屋英夫	1985	右	右	三	.300	96	33	C 5	A 155	D 9	C 11	B 12	8	4	パワーヒッター／ケガしにくい／強振多用
日本ハム	メモ	日本ハム→阪神／打率.273、打点686、本塁打180本／78年ドラフト2位で日本ハムに入団。85年には4番打者として打率.300、33本塁打、96打点をマーク。ゴールデングラブ賞は4回獲得した。現在は日本ハムでコーチを務める。															
日本ハム	22	田村藤夫	1986	右	右	捕	.274	56	19	D 4	B 119	E 7	B 12	C 10	8	3	
日本ハム	メモ	日本ハム→千葉ロッテ→福岡ダイエー／打率.252、打点486、本塁打110本／78年ドラフト6位で日本ハムに入団。84年ころから一軍で活躍。96年に千葉ロッテに移籍し、同年にFAで福岡ダイエーに移籍した。現在は日本ハムでコーチを務める。															
日本ハム	3	白井一幸	1987	右	両	二	.265	63	15	D 4	C 107	B 12	D 8	C 10	14	2	バント○
日本ハム	メモ	日本ハム→オリックス／打率.246、打点334、本塁打49本／84年ドラフト1位で日本ハムに入団。87年には史上8人目となる左右打席本塁打を打つ。タイトルは取れなかったが、89年38盗塁で盗塁王争いに加わり、91年は打率.311で3位に入った。今季から日本ハムで二軍監督を務める。															
日本ハム	1	広瀬哲朗	1994	右	右	遊	.281	29	2	D 4	F 42	B 12	D 8	C 11	12	1	流し打ち／粘り男／満塁男／ヘッドスライディング／ムード○／ムードメーカー／ミート打ち多用
日本ハム	メモ	日本ハム／打率.261、打点173、本塁打12本／86年ドラフト1位で日本ハムに入団。ベストナインを2回獲得し、ファイトあふれるプレイでファンを魅了した。															
阪急	3	長池徳士	1971	右	右	外	.317	114	40	C 5	A 170	D 9	D 8	F 5	8	4	パワーヒッター／威圧感／強振多用
阪急	メモ	阪急／打率.285、打点969、本塁打338本／66年ドラフト1位で阪急に入団。69年に41本塁打、101打点で本塁打王、打点王の2冠に輝いたのをはじめとして、本塁打王3回、打点王3回、MVP2回と活躍。71年には32試合連続安打という日本記録(現在はパリーグ記録)を樹立した。															
阪急	7	福本　豊	1972	左	左	外	.301	40	14	C 5	D 94	A 15	C 10	A 14	11	2	盗塁○／走塁○／内野安打／送球○
阪急	メモ	阪急／打率.291、打点884、本塁打208本／69年ドラフト7位で阪急に入団。70年に75盗塁で初めて盗塁王になる。それ以降、83年大石(近鉄)に敗れるまで、13年連続盗塁王を獲得。通算1065盗塁は歴代1位。また、通算449二塁打、115三塁打、初回先頭打者本塁打43本などの日本記録も持つ。															
阪急	25	高井保弘	1974	右	右	一	.278	31	9	D 4	B 131	F 5	D 8	F 5	8	4	チャンス○／逆境○／代打男／サヨナラ男／代打要員／強振多用
阪急	メモ	阪急／打率.269、打点446、本塁打130本／64年に阪急に入団。72年から代打として一軍に定着。74年のオールスターで、史上初の代打逆転サヨナラホームランを打つ。シーズン最多代打本塁打6本、通算代打本塁打27本の日本記録を持っている。															
阪急	6	大橋　穣	1975	右	右	遊	.229	24	7	E 3	D 89	D 9	A 14	A 15	6	2	守備職人
阪急	メモ	東映→阪急／打率.210、打点311、本塁打96本／69年ドラフト1位で東映に入団。72年に阪急に移籍した。この年から5年連続ベストナインに選出される。現在は中日でコーチを務める。															
阪急	10	加藤英司	1979	左	左	一	.364	104	35	A 7	A 156	C 11	D 8	D 9	8	4	パワーヒッター／強振多用
阪急	メモ	阪急→広島→近鉄→巨人→南海／打率.297、打点1268、本塁打347本／69年ドラフト2位で阪急に入団。首位打者2回、打点王3回を獲得するなど、長きにわたって阪急の4番を務めた。その後移籍を経て、87年に5球団目となる南海で2000本安打を達成した。															

球団名	背番号	登録名	参考年度	利き腕 投	利き腕 打	守備ポジション	打率	打点	本塁打数	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力	メモ
阪急	8	島谷金二	1979	右	右	三	.312	102	27	C / 5	B / 138	E / 7	D / 9	D / 9	8	3	チャンス○	中日→阪急／打率.269、打点781、本塁打229本／69年ドラフト9位で中日に入団。77年に阪急に移籍し、打率.325でベストテン2位の成績を残す。ベストナインに2度選出され、オールスター戦には6回出場した。
阪急	1	簑田浩二	1983	右	右	外	.312	92	32	C / 5	A / 143	B / 13	A / 14	A / 14	10	4	流し打ち／送球○	阪急→巨人／打率.279、打点678、本塁打204本／76年ドラフト2位で阪急に入団。78年からレギュラーになり、8年連続ゴールデングラブ賞を獲得。リーグを代表する外野手として活躍した。
阪急	8	松永浩美	1985	右	両	三	.320	87	26	B / 6	B / 128	B / 13	C / 11	B / 12	9	3	盗塁○／内野安打／ケガしにくい	(阪急→オリックス)→阪神→福岡ダイエー／打率.293、打点855、本塁打203本／78年に練習生兼用具係として阪急に入団し、翌年選手に昇格。85年には盗塁王を獲得した。88年に11打席連続四球、93年には3試合連続先頭打者ホームランの日本記録を樹立した。
オリックス	3	石嶺和彦	1990	右	右	外	.273	106	37	D / 4	A / 164	F / 5	D / 8	E / 6	8	4	パワーヒッター／強振多用	(阪急→オリックス)→阪神／打率.273、打点875、本塁打269本／79年ドラフト2位で阪急に入団。入団時は捕手だった。56試合連続出塁、6試合連続本塁打の記録を保持している。
オリックス	2	馬場敏史	1995	右	右	三 二	.262	33	1	E / 3	F / 55	E / 7	D / 9	A / 14	9	1	バント○／守備職人／サブポジ○／守備要員／ミート打ち多用	福岡ダイエー→オリックス→ヤクルト／打率.242、打点119、本塁打12本／90年ドラフト5位で福岡ダイエーに入団。94年にオリックス、97年にヤクルトに移籍し、華麗な守備で名三塁手として活躍した。現在はオリックスの二軍(サーパス神戸)でコーチを務める。
大毎	8	山内一弘	1960	右	右	外	.313	103	32	C / 5	A / 150	D / 9	C / 11	D / 9	8	4	広角打法／流し打ち／チャンス○	(毎日→大毎)→阪神→広島／打率.295、打点1286、本塁打396本／52年に毎日に入団。首位打者1回、本塁打王2回、打点王4回と、毎日ミサイル打線の中心打者として活躍する。56年に記録した1シーズン47二塁打は、98年クラーク(近鉄)に破られるまで日本記録だった。
ロッテ	2	山崎裕之	1974	右	右	二	.278	58	11	D / 4	C / 101	D / 9	E / 7	C / 11	4	3		(東京→ロッテ)→西武／打率.265、打点985、本塁打270本／65年に東京に入団。初めは遊撃手だったが、のちに二塁手に転向した。オールスター出場11回、ベストナイン5回と活躍し、通算2081安打は歴代20位。
ロッテ	3	弘田澄男	1975	右	右	外	.301	54	11	C / 5	C / 106	B / 13	B / 12	B / 12	8	2	内野安打	ロッテ→阪神／打率.276、打点487、本塁打76本／72年ドラフト3位でロッテに入団。74年には史上3人目となる満塁ランニングホームランを打つ。80年は41盗塁をマーク、84年に阪神に移籍して、85年阪神日本一の2番打者として活躍した。現在は巨人でコーチを務める。
ロッテ	8	有藤道世	1977	右	右	三 外	.329	53	16	B / 6	C / 107	B / 12	C / 11	B / 13	7	4		ロッテ／打率.282、打点1061、本塁打348本／69年ドラフト1位でロッテに入団。以降中心選手として活躍する。69年に打率.285、21本塁打で新人王。77年には打率.329で首位打者を獲得した。
ロッテ	44	山本功児	1984	左	左	一 外	.301	66	10	C / 5	D / 94	E / 6	E / 7	C / 10	8	3	強振多用	巨人→ロッテ／打率.277、打点369、本塁打64本／76年ドラフト5位で巨人に入団。在籍中は4番を打ったこともある。84年ロッテに移籍し、打率.301を記録するなど活躍した。引退後はコーチ、二軍監督を経て、99年より千葉ロッテの監督に就任、現在も指揮を執る。
ロッテ	12	袴田英利	1985	右	右	捕	.242	50	8	E / 3	D / 94	F / 5	B / 12	D / 9	8	2	チャンス○／キャッチャー○	ロッテ／打率.231、打点231、本塁打38本／78年ドラフト1位でロッテに入団。オールスター戦に2回出場するなど、捕手として活躍した。91年にロッテの二軍コーチになり、一度はやめるが2000年に復帰。現在は千葉ロッテでコーチを務める。
ロッテ	31	高沢秀昭	1988	右	右	外	.327	64	14	B / 6	B / 110	B / 12	C / 11	B / 12	5	3	アベレージヒッター／チャンス○	ロッテ→広島→千葉ロッテ／打率.284、打点399、本塁打95本／80年ドラフト2位でロッテに入団。遊撃手だったが、のちに外野手に転向する。87年からは4番も打ち、88年には打率.327をマークして首位打者を獲得した。
ロッテ	3	西村徳文	1990	右	右	外 二	.338	38	3	B / 6	D / 89	A / 14	D / 9	C / 10	8	1	粘り男／盗塁○／内野安打／サブポジ○／ミート打ち多用	千葉ロッテ／打率.272、打点326、本塁打33本／82年ドラフト5位でロッテに入団。86年から4年連続盗塁王。89年から外野手に転向し、90年には打率.338で首位打者を獲得した。現在は千葉ロッテでコーチを務める。
近鉄	3	土井正博	1971	右	右	外	.309	113	40	C / 5	A / 165	E / 7	D / 9	E / 7	8	4	パワーヒッター／強振多用	近鉄→(太平洋→クラウン→西武)／打率.282、打点1400、本塁打465本／62年に近鉄に入団。71年には40本塁打、113打点と活躍した。太平洋に移籍した75年には、34本塁打で本塁打王を獲得する。3割が7回、30本塁打が3回。西武時代の清原の師として有名。
近鉄	5	佐々木恭介	1978	右	右	外	.354	62	9	A / 7	D / 85	D / 9	D / 8	D / 8	8	2	対左投手○	近鉄／打率.283、打点412、本塁打105本／72年ドラフト1位で近鉄に入団。三塁手ののち外野手に転向してレギュラーとなる。78年は打率.354で首位打者を獲得。以降3年連続3割をマークし活躍した。95年から99年まで近鉄の監督を務め、今季から西武でコーチを務める。
近鉄	8	梨田昌孝	1979	右	右	捕	.272	57	19	D / 4	B / 125	E / 7	A / 14	A / 14	8	3	キャッチャー○／ブロック○／人気	近鉄／打率.254、打点439、本塁打113本／72年ドラフト2位で近鉄に入団。79年は19本塁打を放ち活躍した。同年から3年連続ベストナインを受賞。また、ゴールデングラブ賞は4回獲得した。2000年から大阪近鉄の監督に就任、現在も指揮を執る。
近鉄	24	有田修三	1980	右	右	捕	.309	37	16	D / 4	B / 120	F / 5	B / 13	C / 11	8	3	キャッチャー○／ブロック○／強振多用	近鉄→巨人→福岡ダイエー／打率.247、打点430、本塁打128本／73年ドラフト2位で近鉄に入団。同時代に梨田がいたためレギュラーとしては活躍できなかったが、80年には16本塁打、打率.309を記録。強打の捕手として活躍した。
近鉄	2	栗橋 茂	1980	左	左	外	.328	84	28	B / 6	A / 141	D / 9	D / 9	D / 8	8	4	パワーヒッター／強振多用	近鉄／打率.278、打点701、本塁打215本／74年ドラフト1位で近鉄に入団。76年にレギュラーの座を獲得。79年には32本塁打を放ち、80打点をマーク、翌年は打率.328で3位に入るなど活躍した。

球団名	背番号	登録名 参考年度	利き腕 投・打	守備プレート ポジション	打率		ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	特殊能力
					打点	本塁打数								
近鉄	4	大石大二郎 1983	右	二	.287		D	C	A	C	B	10	2	バント○／盗塁○／内野安打／人気
			右		46	10	4	101	14	10	12			
	メモ	近鉄／打率.274、打点654、本塁打148本／81年ドラフト2位で近鉄に入団。快足選手として活躍した。82年に打率.274、12本塁打、47盗塁で新人王を獲得。83、84、87、93年と4回の盗塁王に輝いている。												
近鉄	9	新井宏昌 1987	右	外	.366		A	B	C	D	C	8	3	アベレージヒッター／流し打ち／バント◎／粘り男／安定感／ミート打ち多用／チームプレイ○
			左		67	13	7	113	11	9	11			
	メモ	南海→近鉄／打率.291、打点680、本塁打88本／75年ドラフト2位で南海に入団。86年に近鉄に移籍し、87年には打率.366で首位打者を獲得。130試合最多安打の日本記録(当時)となる184安打をマークした。現在はオリックスの二軍(サーパス神戸)で監督を務める。												
近鉄	44	鈴木貴久 1989	右	外	.286		D	B	D	D	E	8	4	パワーヒッター／強振多用
			右		57	20	4	118	8	9	7			
	メモ	近鉄／打率.257、打点657、本塁打192本／85年ドラフト5位で近鉄に入団。86年に一軍に昇格、87年から4年連続20本塁打をマークするなど、長距離砲として活躍した。晩年は代打で活躍し、2000年に引退。現在は大阪近鉄でコーチを務める。												

各能力ベスト5

投手

球速			コントロール			スタミナ			変化球レベル合計値		
1	尾崎行雄	159km/h	1	山内孝徳	210	1	権藤博	223	1	西本聖(中日)	14
2	与田剛士	157km/h	2	杉浦忠	206	2	尾崎行雄	207	2	西本聖(巨人)	13
3	江夏豊(阪神)	154km/h	3	稲尾和久	204	3	稲尾和久	203		中西清起	13
4	小松辰雄	153km/h	4	土橋正幸	201	4	鈴木啓示	192	4	杉浦忠	12
5	村田兆治(ロッテ)	152km/h		尾花高夫	201	5	江夏豊(阪神)	190		野田浩二	12

野手

ミートカーソル			パワー			走力			肩力			守備力		
1	長嶋茂雄	7	1	王貞治	205	1	屋鋪要	15	1	平野謙	15	1	吉田義男	15
	加藤英司	7	2	小鶴誠	193		福本豊	15	2	簑田浩二	14		山下大輔	15
	篠塚利夫	7	3	野村克也	191		松本匡史	15		梨田昌崇	14		辻発彦	15
	藤田平	7	4	山本浩二	180	4	高橋慶彦	14		大矢明彦	14		大橋穣	15
	岡田彰布 他10名	7		田淵幸一	180		柴田勲 他6名	14		大橋穣	14	5	簑田浩二 他8名	14

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球8

第4章

サクセスモード攻略編

サクセスとは、「パワプロ」ならではのオリジナル選手育成モード。今回のサクセスは"ドラフ島"を舞台にし、個性的なキャラクターが多数登場。また選手育成の幅も広がった。この章では、サクセスの基礎から、より理想の育成選手に近づくための育成方法などについて解説。攻略に必要となる各種データと、仲間になるキャラクター別の攻略も掲載している。また、巻末には恒例の編集部育成選手を紹介している。

内容



サクセスモードシステム解説

主人公はドラフ島という島で、ジムや街などの施設を移動しながら仲間を集め、練習や試合をこなしていく。そして約3か月半の期間内に、同じ球団のジムを3つクリア（球団スタンプを集める）して、ドラフトの指名権を得るための試験に合格する。これが今回のサクセスの目標だ。では、まず基本システムを解説しよう。



マップの移動やスタンプ、仲間集めなど新たな要素が多く盛り込まれている

サクセス選手を登録する

まず、選手の個人的なデータを項目ごとに選択し、選手登録を行う。選ぶ項目は全部で8つで、重要なのは「好きな球団」「出身」「タイプ」だ。好きな球団では、選択した球団のジムがマップ上に多くなり、出身では、初期能力と、特定の特殊能力を取得するのに必要な経験点が変化する。そしてタイプでは、選手の成長の仕方が決まる。選手登録は、これらの影響を考えて決めていこう。



選手登録の段階から選手育成は始まっている。よく考えて決定しよう

	投手	野手
名前	全角3文字、半角6文字	
好きな球団	セ・パ12球団	
出身	高校卒/大学卒/社会人	
利き腕	右投右打/右投左打/右投両打/左投左打/左投右打/左投両打	
守備位置	投手	捕手/一塁手/二塁手/三塁手/遊撃手/外野手
フォーム	オーバー/スリークォーター/サイド/アンダー	スタンダード/クラウチング/一本足/振り子
タイプ	先発/中継ぎ/抑え/マニュアル	おまかせ/万能/1番/2番/3番/4番/8番/マニュアル
顔	4タイプ	

◆ランク対応表

	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	コントロール	スタミナ
A	7	140〜255	14〜15	14〜15	14〜15	180〜255	151〜255
B	6	110〜139	12〜13	12〜13	12〜13	155〜179	111〜150
C	5	95〜109	10〜11	10〜11	10〜11	135〜154	81〜110
D	4	80〜94	8〜9	8〜9	8〜9	120〜134	61〜80
E	3	65〜79	6〜7	6〜7	6〜7	110〜119	31〜60
F	2	20〜64	4〜5	4〜5	4〜5	100〜109	15〜30
G	1	0〜19	0〜3	0〜3	0〜3	0〜99	0〜14

スケジュール

ドラフ島で発生するおもな定期イベントは右の通り。黒服は、9月上旬に登場したあと10月下旬では残り期間が1か月と伝えてくれる。また、スカウトの影山も8月中旬に現れたあとは、大会前に定期的に登場する。最終期限までに球団スタンプを集めて試験に合格すれば、オリジナル選手として登録できる。

◆スケジュール一覧

日付	イベント
8月1日	ゲームスタート
9月上旬	黒服登場
9月12日〜18日	お月見野球大会
10月12日〜18日	秋のドラフ島野球大会
11月20日	最終期限

「お月見野球大会」「秋のドラフ島野球大会」

約3か月半の期間内に、ふたつの大会が開催されるが、これは、時期がくれば自動的に大会に参加できるわけではない。大会期間中に街へいき、試合を申し込むことで出場できるのだ。一度出場したあとは、期間中に別の街で試合を申し込んでも試合はできない。大会で活躍してスカウトに認められると、最後の試験での合格ラインが下がるので、ふたつの大会には出場しておくのがベストだ。



大会の開催期間中に街に入れるように、移動ルートを考えていこう

黒服の訪問

スタートから1か月が経過すると、黒服が現れる。黒服は、主人公にこの1か月の行動を分析した結果を報告し、「パワリン」などのアイテムをひとつくれる。次は10月20日前後に現れて、残りの期間が1か月だと忠告する（このときはアイテムはもらえない）。これらのイベントは、発生時期の9月1日と10月20日付近に、長いあいだ街に滞在し続けていると発生しなくなるので注意しよう。



黒服からもらえるアイテムは試合数とスタンプ数で変化する（428ページ参照）

最終期限

11月20日の最終期限になると黒服が登場。期限が切れたことを宣告し、主人公は黒服に連れ去られてゲームオーバーとなる。サクセスのクリア条件は、同じ球団の球団スタンプを3つ集めて試験に合格することで、クリアするだけなら、最初の1か月でも可能だ。しかし、それでは満足のいく能力アップは望めないので、いかに期限ぎりぎりまで練習してクリアするかが重要となる。



最終期限を超えれば、どんなに能力が高くてもファイルは消されてしまう

コマンド解説

実行できるコマンドは11種類あるが、主人公がマップ、ジム、街のどこにいるかで変化する。「能力UP」「アイテム」「データ」「システム」はどこでも実行できるが、「練習」はジム、「遊ぶ」は街、「移動」はマップ上だけのコマンドだ。ここでは、各コマンドの使える場所と、その効果を紹介していく。短い育成期間を1日もムダにすることなく、効率的に選手育成をするために、各コマンドの内容をしっかりとチェックしておこう。

●マップ



マップ上は「移動」がメイン。街やジムに着くとコマンドが変わる

●ジム



ジムでは「練習」「休む」がメイン。クリアするまではジムから出られない

●街



街では「遊ぶ」「センター」がメイン。街の出入りは自由に行える

練習　実行できる場所▶ジム

体力を消費して野球の練習を行い、筋力、敏捷、技術など、能力をアップさせるのに必要な経験点を得るコマンド。ケガをしなければすべての練習でコーチ評価を得られて、評価が一定以上になれば、そのジムをクリアできる。各ジムで実行できる練習メニューは下表の10項目のなかから選ばれ（共通の3つはつねに選ばれ、そのほかはコーチがランダムに選ぶ）、入ったジムごとに違う。また、ジムをクリアすると最低でも練習スタンプをひとつもらえて、このスタンプの数で練習レベルがアップする。どんなスタンプをもらえるかは、基本的にはジムの得意分野のものとなり、得意分野がない場合はランダムとなる（詳しくはP.330～331参照）。

練習メニュー	対象	効果
基礎	共通	筋力ポイントと精神ポイントが得られる。技術ポイントがダウン。また、ほかの練習メニューより高いコーチ評価を得られる
筋力	野手	筋力ポイントが多く得られる。敏捷・技術・変化球ポイントがダウン。特に変化球ポイントは大きく減少する
打撃	野手	筋力ポイントと技術ポイントが得られる
走塁	野手	敏捷ポイントが多く得られる。練習レベルが上がれば、少量の筋力ポイントも得られる
守備	野手	技術ポイントと敏捷ポイントが得られる。練習レベルが上がれば、少量の精神ポイントも得られる
球速	投手	筋力ポイントと少量の技術ポイントが得られる。変化球ポイントがダウン。練習レベルが上がれば少量の精神ポイントも得られる
コントロール	投手	技術ポイントと少量の精神ポイントが得られる。練習レベルが上がれば、筋力・変化球ポイントも少量アップする
変化球	投手	変化球ポイントと少量の技術ポイントと精神ポイントが得られる。筋力ポイントがダウンする
リフレッシュ	共通	少量の技術ポイントが得られて、体力も少し回復。練習レベルが上がれば少量の精神ポイントも得られる
メンタル	共通	精神ポイントが得られて、体力も少し回復する。コーチ評価は少なめ

※野手で投手用の練習、投手で野手用の練習もできるが、効果は低くなる。

休む　実行できる場所▶ジム・街

練習などで減った体力を回復するコマンド。体力が減ると練習での故障率が上がるので、こまめに回復しておこう。また、ジムでの「休む」は体力が一定量回復し、街で「休む」を実行した場合は、体力は完全回復する。どちらも同じ1日の消費なので、街での「休む」をうまく活用して効率よくプレイしよう。

遊ぶ　実行できる場所▶街

仲間になったキャラクターと遊びにいくコマンド。ひとりで遊びにいくことはできないので、初期段階で仲間がいないときは、矢部君としか遊びにいけない。一緒に遊びにいくと、さまざまなイベントが発生。特殊能力の取得や経験点のアップ、一緒に遊びにいった仲間の評価などが変化する。

センター　実行できる場所▶街

街にあるインフォメーションセンターにいくコマンド。センターにいくと、試合の申し込みや、センターチケットでのアイテム購入、剛打王などのランキングを見ることができる。大会期間中に試合を申し込めば大会に参加でき、ランキングを見たときに自分が入賞していれば、賞品をもらえる。

移動　実行できる場所▶マップ

マップ上を移動するコマンド。1回のコマンドで移動できるのは隣接した場所だけ。着いた場所が街やクリア済みのジムなら連続移動できるが、連続移動したあとは、着いた先で自動的に1日が終り、休養を取ってしまう。また、連続移動後に神社にいっても休むだけで、神社でのコマンドは使えない。

街に入る　実行できる場所▶マップ

街から一度出たあとに、入り直すためのコマンド。基本的に「移動」で街に着くと、自動的に街のなかに入る。このコマンドでは日数は消費しないので、街を出てすぐに入り直しても、街を出る前と同じ状況に戻るだけ。また、連続移動で街に着いた場合は、自動で1日休養したあと、街での行動が可能になる。

街を出る　実行できる場所▶街

街のなかからマップに出るコマンド。このコマンドも日数は消費しないので、街にいってランダムで発生するイベントだけを確認して、すぐに街から出て、次の目的地に連続移動することもできる。また、一度入った街の出入りを繰り返しても、新たなランダムイベントは発生しないことを覚えておこう。

能力UP　実行できる場所▶マップ・ジム・街

成長タイプをマニュアルにしている場合に使用できるコマンド。練習や試合で得た経験点を使って、能力アップや特殊能力の取得ができる。また、現在持っている経験点や能力アップに必要な経験点もわかる。ちなみに、各経験点の上限は255で、それ以上は入らなくなるので、ため過ぎないようにしよう。

アイテム　実行できる場所▶マップ・ジム・街

自分の持っているアイテムを使用するコマンド。アイテムには、使うと消費するものと、装備で効果を発揮するものがあり、L・Rで消費アイテムと装備アイテムの画面を切り替えられる。また装備アイテムはボールやバットなど各項目でひとつしか装備できないので、なにを装備するかよく考えて決定しよう。

データ　実行できる場所▶マップ・ジム・街

個人データ、チームデータ、スタンプ情報を見るコマンド。個人データでは、自分の能力や取得している特殊能力、病気などを確認できる。チームデータでは、仲間の体力と能力値、得意な練習がわかり、スタンプ情報では、これまでに集めた練習スタンプと、球団スタンプの情報が表示される。

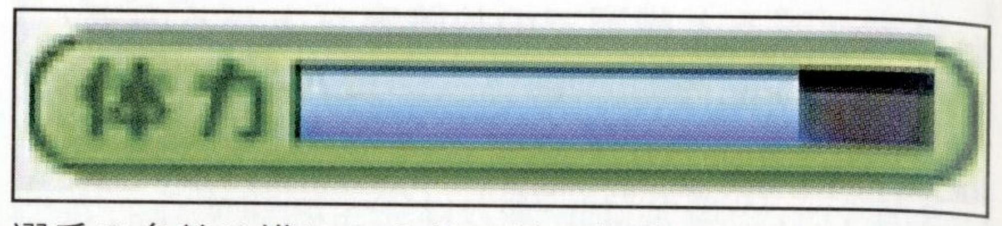
システム　実行できる場所▶マップ・ジム・街

各種設定の変更やゲームを終了するためのコマンド。試合中のコントローラの操作タイプの変更や選手の音声割り当て、長いイベントをショートカットする設定ができる。また、「あきらめる」は、セーブせずにゲームが終了してデータが消えるので、ゲーム終了時は「セーブしておわる」を使うようにしよう。

コンディションと病気・ケガ

サクセスでは、選手のコンディション管理が大切だ。入院するほどのケガをすれば、経験点や能力値が下がり、病院に運ばれて場所が移ってしまうので、育成計画を変更しなくてはならなくなる。「サボりぐせ」などの病気では、練習をさぼったりコーチ評価が下がったりと、貴重な日数をムダにしてしまう。そして、やる気が低いと大事な試合で活躍しにくくなる。今回のサクセスはタフ度がないので、体力とやる気にしっかり注意して、これらの事態を避けていこう。

●体力



選手の名前の横にあるゲージで表示してある。体力が減ると「練習」コマンド実行時の故障率が上がる

●やる気



絶好調　好調　普通　不調　絶不調

絶好調から絶不調まで5段階あり、画面左下に主人公のグラフィックで表示される。試合中の能力に影響する

病気とケガ一覧

◆病気

病気の種類	症状と治し方
寝坊	ジムで「休む」を実行したときに、9%の確率で寝過ごし、1日余計に消費する ランダムイベントでコーチに治してもらうか、病院でカウンセリングを受ける
サボりぐせ	一定の確率でジムでの練習をさぼってしまう ランダムイベントでコーチに治してもらうか、病気でカウンセリングを受ける

◆ケガ

ケガの種類	入院期間	症　　状
たんこぶ	―	体力－10、筋力ポイント－5、敏捷ポイント－5、技術ポイント－5、やる気－1
つきゆび	―	体力－10、筋力ポイント－5、敏捷ポイント－10、技術ポイント－5、変化球ポイント－10、精神ポイント－10、やる気－1
ねんざ	3日	体力－20、筋力ポイント－20、敏捷ポイント－20、技術ポイント－20、変化球ポイント－20、精神ポイント－20 パワー－1、球速－1km/h、コントロール－1、スタミナ－1、やる気－2
だぼく	5日	体力－30、筋力ポイント－30、敏捷ポイント－30、技術ポイント－30、変化球ポイント－30、精神ポイント－30 ミートカーソル－1、パワー－2、走力－1、肩力－1、守備力－1、球速－2km/h、コントロール－2、スタミナ－2、やる気－3
脱臼	7日	体力－40、筋力ポイント－40、敏捷ポイント－40、技術ポイント－40、変化球ポイント－40、精神ポイント－40 ミートカーソル－1、パワー－5、走力－1、肩力－1、守備力－1、球速－3km/h、コントロール－3、スタミナ－3、やる気－4
骨折	14日	体力－50、筋力ポイント－50、敏捷ポイント－50、技術ポイント－50、変化球ポイント－50、精神ポイント－50 ミートカーソル－1、パワー－10、走力－2、肩力－2、守備力－2、球速－5km/h、コントロール－5、スタミナ－5、やる気－5

※ただし、ケガをしたときにしていた練習の効果がプラスされるので、合計ではプラスになる経験点もある。

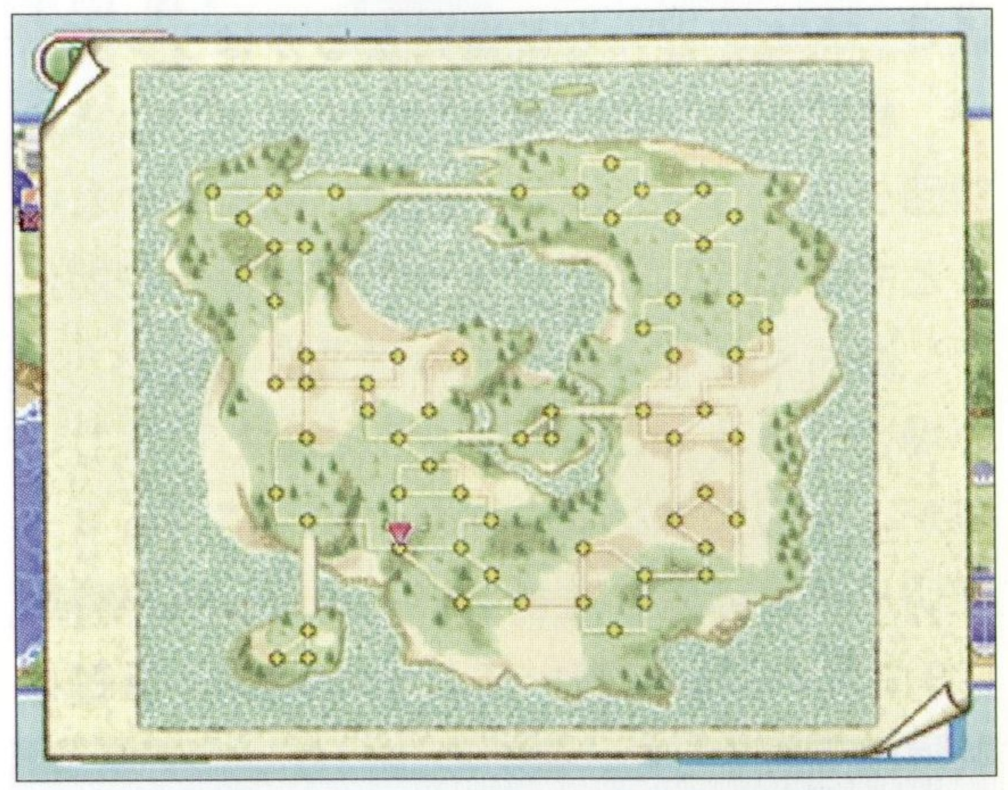
マップ画面について

今回のサクセスは、マップ画面を移動して、ジムで練習したり、街で試合をしたりする。ここでは、そのマップ上にある施設を紹介していくので、参考にしてほしい。



マップ画面での移動が、そのまま選手育成のスケジュールとなる

●ドラフ島全体図



セントラルタワーと病院以外は、どこにどの施設が配置されるかは、ランダムで決められる



練習ジム

練習を行える施設で、マスの右下にKの文字がある。マップ画面でジムにカーソルを合わせると、そのジムが得意にしている練習が表示される。ジムに入ったら、練習してコーチ評価を上げるとクリアとなる。クリア時には球団スタンプはもらえないが、練習スタンプとアイテムを購入できるセンターチケットをもらえる。



球団ジム

基本的には練習ジムと同じだが、球団ジムをクリアすると、練習スタンプとセンターチケットのほかに、そのジムを運営している球団のスタンプを押してくれる。同じ球団の球団スタンプを3つ集めると、その球団のドラフト指名権を得るための試験を受けられる。また、クリア済みのジムでは休息でき、通過することも可能。



街

試合をしたり、仲間と遊んだり、センターチケットでのアイテム購入などができる施設。基本的には、ひとつの街で試合は1回しかできないが、一度試合をした街でも、大会期間中に試合の申し込みをすれば大会には出場できる（大会中に試合をしたあとに通常の試合は出場できない）。選手育成上最も重要な施設のひとつ。



神社

マップ上に3個配置されていて、神社の境内に入ると別の神社にワープできる。移動できる場所にいき詰まったら、神社のワープを利用して、別の場所にいくのもひとつの手だ。ほかにはおみくじやおはらいができ、結果次第で効果が変化する。また、巫女さんとの連続イベントも発生する（詳しくはP.474）。



病院

ひとつしかなく場所が固定されている施設で、島の中央のやや左にある。入院する大きなケガをした場合はマップ上のどの地点にいても、この病院に連れていかれてしまう。入院中はコマンドを実行できず、退院するまではなにもできない。また、休んで体力を回復したり、カウンセリングを受けて病気の治療ができる。



セントラルタワー

ドラフ島の中央にある固定施設。ここは仲間を8人以上集めないと入ることはできず、仲間がいない場合は黒服に追い返されてしまう。仲間を集めて入ると、大量の経験点を得られて、主人公たちとOB選手のチームのクローンと対戦する。そのふたつの試合に勝てばゲームクリアとなるが、負けるとゲームオーバーになる。

ジムについて

ドラフ島に配置される施設の内訳は右表の通り。ただ、どんな配置になるかはランダムで、極端にいえば、周りにあるのがひいきの球団ジムだけで、すぐに試験に臨むしかないこともある。しかも、マップ切り替えの関係で、進もうとしている先の様子を確認できない場合もある。こんなときに注意してほしいのが、球団スタンプをふたつ揃えてからマップ切り替えの先に進まないことだ。早い時期に3つ目のジムに着いてしまったら、あとは試験に落ちるしか、続ける道はないのである。

◆施設の数と配置場所

施設	数	場所
セントラルタワー	1個	固定
病院	1個	固定
街	7個	ランダム
神社	3個	ランダム
ジム	52個	ランダム
ひいきの球団ジム	12個	ランダム
その他の球団ジム	20個	ランダム
球団に属さない練習ジム	20個	ランダム

各タイプの出現確率

ジムの各タイプの出現確率は下表の通り。どのタイプのジムがマップ上に配置されるかは完全にランダムで、ひとつずつ表の確率で選ばれて配置されていく。これは、ほぼありえないことだが、世界一のジムが52個配置されるという確率も0ではないということである。ということは、たとえば打撃の練習スタンプを集めて、打撃の練習レベルを上げたいと思っても、うまくいくかどうかは初期マップの配置にかかっているわけだ。しかも、どの地点からスタートするかもランダムである。また、投手を育成しているのに打撃の練習ジムが登場したり、野手を育成しているのに変化球の練習ジムが登場することもあるのを覚えておこう。



すぐに世界一のジムが見つかれば運がいい（初期に入ったジムが世界一の場合もある）

◆投手育成時のジム出現確率

ジムのタイプ	出現確率
世界一の練習設備	1.05%
特徴がない	26.18%
打撃練習が得意	1.05%
守備練習が得意	5.24%
走塁練習が得意	1.05%
体力アップ練習が得意	18.33%
変化球練習が得意	15.71%
コントロールアップ練習が得意	15.71%
球速アップ練習が得意	15.71%

◆野手育成時のジム出現確率

ジムのタイプ	出現確率
世界一の練習設備	1.09%
特徴がない	27.32%
打撃練習が得意	16.39%
守備練習が得意	16.39%
走塁練習が得意	16.39%
体力アップ練習が得意	19.13%
変化球練習が得意	1.09%
コントロールアップ練習が得意	1.09%
球速アップ練習が得意	1.09%

ジムと練習メニュー

ジムの練習メニューは7種類あり、基礎、リフレッシュ、メンタルはどこのジムでも用意されているが、ほかの4つの練習メニューは、下表の確率でランダムで選ばれる。たとえば、変化球が得意なジムでも、練習メニューを組むコーチが気まぐれなので、変化球の練習メニューがない場合もあるのだ。つまり、「練習」コマンドを選択するまでは、どの練習メニューがあるか、わからないのである。



伸ばしたい練習がないときは、基礎を繰り返し、急いでクリアするのも手

◆投手の練習メニュー出現確率

練習メニュー	出現確率
筋力	1.28%
打撃	1.28%
走塁	1.28%
守備	19.23%
球速	25.64%
コントロール	25.64%
変化球	25.64%

◆野手の練習メニュー出現確率

練習メニュー	出現確率
筋力	24.10%
打撃	24.10%
走塁	24.10%
守備	24.10%
球速	1.20%
コントロール	1.20%
変化球	1.20%

練習レベルの変化

各ジムの練習レベルは、基本がレベル1で、集めている練習スタンプの数とそのジムが得意とする練習により、下表のようにプラスされて決められる。たとえば、打撃の練習スタンプを2個集めていて打撃が得意なジムにいくと、基本で＋1、ジムのタイプで＋1、スタンプ数で＋2となり、レベル4の練習ができることになる。つまり、より効果の高い練習を目指すなら、その練習のスタンプを集めて、その練習が得意なジムを選んで回ることが大切なのだ。また、各ジムでは、下表のプラスになっている数の練習スタンプをもらえることを覚えておこう（複数ある場合は同じ確率でランダムとなる）。

◆ジムのタイプと練習レベルの変化

ジムのタイプ	基礎	筋力	打撃	走塁	守備	球速	コントロール	変化球	リフレッシュ	メンタル
世界一の練習設備	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2	＋2
特徴がない	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
打撃練習が得意	0	0	＋1	0	0	0	0	0	＋1	0
守備練習が得意	0	0	0	0	＋1	0	0	0	0	＋1
走塁練習が得意	0	0	0	＋1	0	0	0	0	＋1	0
体力アップ練習が得意	＋1	＋1	0	0	0	0	0	0	＋1	＋1
変化球練習が得意	0	0	0	0	0	0	0	＋1	0	＋1
コントロールアップ練習が得意	0	0	0	0	0	0	＋1	0	＋1	＋1
球速アップ練習が得意	0	0	0	0	0	＋1	0	0	＋1	0

※上表は基本のレベル1にプラスされるレベルを示し、たとえば世界一のジムではすべての練習レベルが＋2されて、1＋2でレベル3になる。

アイテム紹介

練習ジムや球団ジムをクリアすると、ごほうびとして、コーチからセンターチケットをもらえる。センターチケットを集めて街のセンターへいくと、いろいろなアイテムと交換することができる。バットやボールといった道具系のアイテムは、装備しないと効果を発揮しないので、手に入れたら「アイテム」コマンドで確認して、装備するのを忘れないように注意しよう。



ジムでは最大3枚のチケットをもらえる（確率は1%）

インフォメーションセンターで購入できるアイテム

食べ物（投手・野手共通）

アイテム	必要チケット	効果
パワリン	1枚	体力+30
パワリンDX	3枚	体力+60
パワリンマッスル	2枚	筋力ポイント+10
パワリンテクニック	2枚	技術ポイント+10
ビフテキ	3枚	体力+20、やる気+1、筋力ポイント+10
しめ鯖	3枚	体力+20、やる気+1、敏捷ポイント+10
カニ味噌	3枚	やる気+1、技術ポイント+10
スッポン汁	3枚	投手：体力+30、スタミナ+10、精神ポイント+5 野手：体力+30、筋力ポイント+10、精神ポイント+5
スタミナ弁当	3枚	投手：体力+30、やる気+1、スタミナ+30 野手：体力+30、やる気+1、筋力ポイント+30
まんぷく弁当	5枚	体力全回復、やる気+1、体力の最大値+10
塩サバ弁当	3枚	体力+20、やる気+1、敏捷ポイント+30
精進弁当	3枚	体力+20、精神ポイント+30
幕の内弁当	4枚	投手：体力+20、筋力ポイント+10、敏捷ポイント+10、変化球ポイント+10、精神ポイント+10 野手：体力+20、筋力ポイント+10、敏捷ポイント+10、技術ポイント+10、精神ポイント+10

バット（投手・野手共通）

アイテム	必要チケット	効果
プロバット	1枚	効果なし
ミートバット	8枚	ミートカーソル+1
技巧バット※	15枚	ミートカーソル+2
力のバット	3枚	パワー+5
豪腕のバット	12枚	パワー+20
万能バット	10枚	ミートカーソル+1、パワー+5

グラブ（投手・野手共通）

アイテム	必要チケット	効果
プログラブ	1枚	効果なし
ノーミスグラブ	3枚	エラー率−5
高級グラブ	7枚	守備力+1、エラー率−1
達人グラブ	15枚	守備力+2、エラー率−2
守備専念グラブ	15枚	守備力+1、肩力+1
職人のグラブ	15枚	「守備職人」取得

スパイク（投手・野手共通）

アイテム	必要チケット	効果
プロスパイク	1枚	効果なし
ダッシュスパイク	6枚	走力+1
俊足スパイク	13枚	走力+2
韋駄天スパイク	20枚	走力+3
ベースランスパイク	7枚	「走塁○」取得
スチールスパイク	10枚	「盗塁○」取得

※「ミートバット」を持っていないと出現しない。

ボール(投手のみ)

アイテム	必要チケット	効果
プロボール	1枚	効果なし
高速ボール	4枚	球速＋1km/h
速球ボール	9枚	球速＋2km/h
豪速球ボール	15枚	球速＋3km/h
コントロールボール	3枚	コントロール＋10
精密コントロールボール	7枚	コントロール＋20
スナイパーボール	10枚	コントロール＋30
万能ボール	8枚	球速＋1km/h、コントロール＋10
エースボール	15枚	球速＋2km/h、コントロール＋20
見返りボール	10枚	試合でもらえる経験点の増減が約1.5倍になる

リストバンド(野手のみ)

アイテム	必要チケット	効果
力のリストバンド	2枚	パワー＋2
技のリストバンド	2枚	エラー率−3
精神のリストバンド	5枚	「チャンス○」取得※

※サクセス中は装備していても「チャンス○」は表示されず、終了時に追加される。間違って、経験点で取得してしまうとムダになるので注意。

「精神のリストバンド」で「チャンス○」

アイテムの「精神のリストバンド」には注意が必要だ。サクセス中では、装備しても「チャンス○」を取得したことになっていないのに、装備したままサクセスを終えれば、選手に「チャンス○」がつくというアイテムである。つまり、サクセス中で「精神のリストバンド」を持っているのに、経験点で「チャンス○」を取るとムダになってしまうのだ。



「精神のリストバンド」を装備した選手は経験点で「チャンス○」を取る必要はない

イベントでのみ入手できるアイテム

お守り

球団スタンプがふたつ揃っているときに手が滑って揃っているほうに上書きされなくなる。巫女さんの連続イベントか、黒服が1か月目の報告にきたときに、試合数、集めた練習・球団スタンプ数の総計が8以上9以下のときに入手できる。



巫女さんとのイベントでは、ここで「するもんか！」を選べば、ランダムで矢部君からもらえる

島の地図

「アイテム」では使用しない。所持していてマップ画面でセレクトボタンを押すと、島の全体図を見ることができる（ただし、そこに街やジムがあるかどうかまではわからない）。ゲームスタート後いつでもインフォメーションセンターにいけば入手できる。.



初めて街に着いたら、忘れずに「センター」コマンドを実行して、「島の地図」を手に入れておこう

見返りバット

試合で得られる経験点の増減が約1.5倍になる。黒服が1か月目の報告にきたときに、試合数、集めた練習・球団スタンプ数の総計が10以上だと入手（投手は「見返りボール」）。初期に近くに街が最低3つ、あるいはスタンプダブル押しがないと難しい。また、ヨネと別れるイベントでも入手できる(P.446)



各街で試合をこなして（勝敗は関係ない）、各ジムの練習も基礎で素早くクリアしないと、入手は難しい

黒眼バット

「アベレージヒッター」取得

神樹バット

「パワーヒッター」取得

天地玄黄バット

「広角打法」取得

野手のみ。左のようにそれぞれの効果がある。服部兄弟を11人揃えてイチローを登場させると、ランダムで3つのうちひとつを入手できる。投手はなにももらえない。



野手の場合だけ、11人揃えてイチローを登場させれば、特殊なアイテムをひとつもらえる

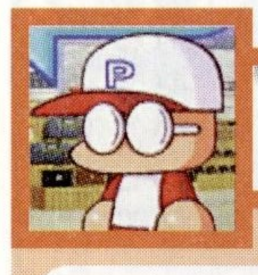
登場キャラクター紹介

サクセスモードでは、主人公と同じくプロ入りを目指す野球選手や、街で暮らす人々など、大勢のキャラクターが登場する。ここでは、ドラフ島で出会う彼らのプロフィールについて簡単に紹介していく（キャラクター別攻略はP.380から）。



サクセスには全部で32人の仲間候補が登場する

仲間になるキャラクターたち



矢部明雄

主人公と同じ日にドラフ島へやってきた、プロ志望の選手。街のセンターで主人公と知り合い、一緒に行動することになる。「〜でやんす」がログセで、かわいい女の子に弱い。趣味はガンダーロボのプラモ造りと、けっこうマニア。



猪狩守

あかつき大付属高校のエースで4番として、甲子園で大活躍した有名選手。ドラフト1位で巨人に入り新人王を取るのが目標と語る、かなりの自信家。それだけの実力を持つ選手だが、それを鼻にかけるなど、いやみな一面も持つ。



猪狩進

猪狩守の弟。兄と同じ、あかつき大付属高校で捕手を務めていたが、兄を追ってドラフ島へきた。兄に負けない才能を持つ選手で、謙虚で誠実な性格。年齢はまだ若いが、ミッキーのわがままを聞いてあげるなど、精神的にはかなり大人だ。



阿畑やすし

阪神タイガースとたこ焼をこよなく愛する関西出身の選手。主人公より年上だが、とても気さくな性格で、守備位置は投手。自称「浪花の変化球男」である。中継ぎエースを目指しており、日夜オリジナル変化球の開発に余念がない。



早川あおい

日本初の女性プロ野球選手を目指す女の子。守備位置は投手で鋭いシンカーを投げ、その実力はなかなかのものだ。気が強く男勝りな性格だが、同年代の女の子がデートしているのをうらやましく思うなど、乙女ならではの悩みも持つ。



ミッキー

ドラフ島の噂を聞きつけてアメリカからやってきた選手。おもちゃとハンバーガーが大好きと、多少子供っぽいが、それは純真さの裏返しでもある。メインポジションは外野手で快足が自慢。サブポジションで遊撃も守れる。



森里学

知的で物静かな雰囲気の選手。いきなり練習を始めようとする主人公にウォームアップの重要性を指摘してくるなど、近代的なトレーニングを実践している。メインポジションは捕手だが、サブポジションで三塁を守ることもできる。



工藤晶

気が強く、ケンカっ早い性格の外野手。かわいい女の子を見るとすぐにナンパするなど、かなりの女好き。ことあるごとに主人公や矢部君をからかっているが、本人にあまり悪気はない。森里とは昔チームメイトだったが、なぜか仲が悪い。



DJB-78（ロボ）

選手データのサンプルを集めるという目的で、ダイジョーブ博士によって作られたロボット。相手によって態度を変えたり、自分で電源をオン・オフできるなど、かなり高性能である。守備位置は投手で、140km/h台後半の速球が武器。



永瀬大河

女の子のような外見をしているが、実は男の子。病弱でケガをしやすいだけでなく、かなり不幸なため、しょっちゅう病院に入り浸っている。しかし運の要素が入らないゲームはうまく、特に将棋はかなりの腕前である。



古谷正美

悪名高い、極亜久高校出身の外野手。街で主人公に因縁をつけてきて、勝手に仲間になる。高校時代はかなり活躍したといっているが、実際は対戦相手の学校の弁当にこっそり薬を盛るなど、かなり悪どいこともしていたようだ。



太田力

故障したトラックをひとりで引っ張るほどの怪力の持ち主。そのパワーを主人公に見込まれ、仲間に加わることになる。釣りと料理が得意でほのぼのとしたイメージがあるが、実は密かにゆりかに想いを寄せるなどの一面もある。



高木幸男

自称ID野球の申し子。食事による体調管理に気を配るなど、さまざまな野球知識を持つが、実力はイマイチ。メインポジションは捕手だが、サブポジションで二塁も守れる。かなりのパスタ好きで、そのことを話し始めると止まらない。



小手崎優

街中で、普通のスパイクやグラブに色を塗っただけのものを、高級品と偽って売りつけていた男。その技術のすばらしさを矢部君に見込まれて仲間になる。すでに結婚していて、サクラコという名前の妻がいるらしい。

大成功



10年間ずっとファーム暮らしを続けていた、元プロ野球選手。去年解雇されてしまったが、一軍のマウンドに立つという夢をあきらめ切れずに、ドラフ島へやってきた。メインポジションは投手だが、サブポジションで一塁も守れる。

姫野カレン



若くて才能のある選手にくっついて、玉の輿に乗ろうと企んでいる女の子。プロ志望ということにして、無理矢理、主人公たちの仲間になる。矢部君いわく「ガンダーロボでも勝てるかどうか微妙」というほどの容姿を持つ。

西園寺ゆりか



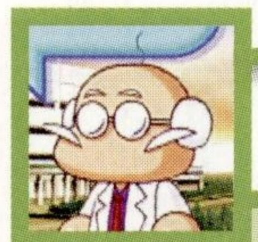
ドラフ島の名家、西園寺家のお嬢様。主人公に一目惚れし、無理矢理仲間になる。「～ですぅ」がログセで、若作りをしているが実際はかなりの年齢。ヨネのことを「ばあや」と呼び、ふたりは一心同体といい切るほど信頼している。

市原ヨネ



ゆりかの世話役。本人いわく、昔はスポーツ万能だったらしい。ゆりかの想いを成就させるために野球をすることを宣言し、チームに加わる。実はオカルト界では名の知れた人物で「霊界のマドンナ」という通称を持つ。

ダイジョーブ博士



自らを、ドイツからきたスポーツ医学の天才と語る謎の科学者。人体改造を得意とし、頼めば無償で病気を治したり、能力をアップさせてくれるが、失敗することもある。ゲドー君という謎の助手を雇っていて、手術を手伝わせている。

パピヨン

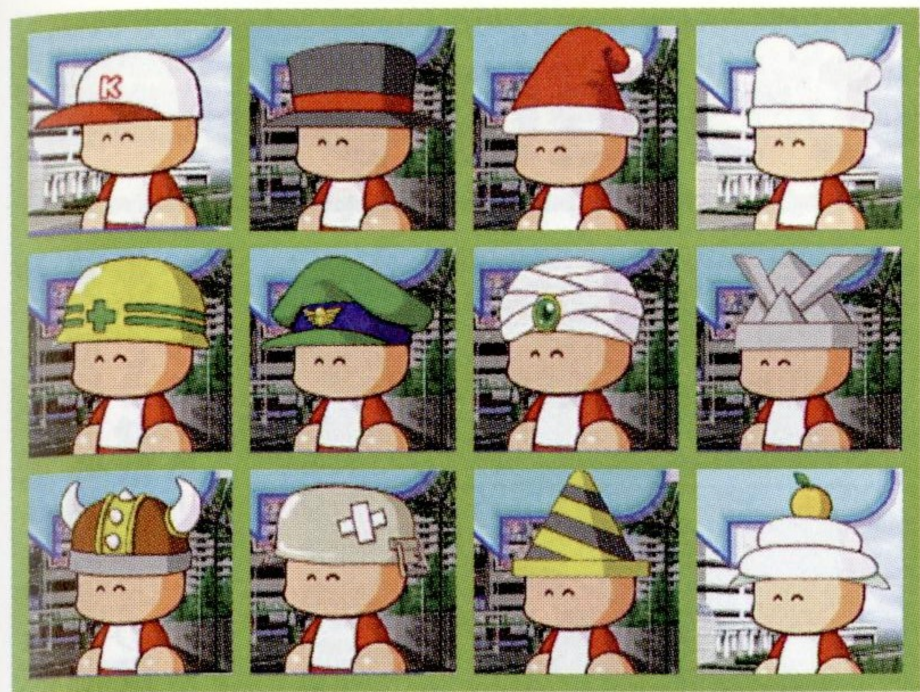


センターのランキングでつねに全種目1位にランクされている謎の選手。投手としても野手としても一流の実力を持つが、白鳥のついたマスクに白タイツと、かなり怪しい風貌である。自らを「野球界を守る救世主」と語るが正体は不明だ。

◆コマンドメニュー

疲れをとりたい　成功率75%	
成功	体力＋150。そのときの残り体力が高いほど高確率で体力の最大値＋10
失敗	体力－100
病気を治したい　成功率90%	
成功	「ケガしやすい」が直る
失敗	効果なし
能力を上げたい　成功率40%	
成功	体力の最大値＋10。「センス×」が直る 投手：球速＋5km/h、コントロール＋3、変化球を覚えやすくなる 野手：パワー＋10、ミートカーソル・走力・肩力・守備力＋1、筋力・敏捷・技術ポイント＋5
失敗	体力の最大値－10。「ケガしやすい」取得 投手：球速－5km/h、コントロール－10、スタミナ－10、変化球を覚えにくくなる 野手：ミートカーソル－1、パワー－25、走力－2

服部兄弟



個性的な帽子がトレードマークの12人兄弟。ドラフ島の住人で、島では野球兄弟として結構有名らしい。兄弟を何人か仲間にするとイベントが発生。ほんのりパワーアップすることがある。長兄のイチローは、ほかの11人の兄弟を全員揃えると登場する。

その他のキャラクターたち

受付の女の子



街のセンターにいる女の子。ランキングやアイテムを見せてくれる。

コーチ



ジムごとにいるコーチ。コーチに認められないとジムをクリアできない。

神高燐



ドラフ島の中心にあるセントラルタワーの支配人。恐るべき研究を行っている。

プロ野球選手育成機構の使い(黒服)



選手管理をしている人たち。プロ入りに失敗した選手を連れ去る役目も持つ。

巫女



神社にいる女の子。しつけがきびしくて外に遊びにいけないという悩みを持つ。

加藤京子



病院にいる看護婦。ダイジョーブ博士の助手を務めるという裏の顔も持つ。

アダム



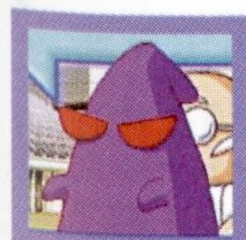
突如ランキング1位に躍り出た謎の選手。自らの圧倒的な力を豪語する。

ガンダー



パワプロシリーズではおなじみの犬。神社に登場し、ガンダーと名づけられる。

ゲドー



ダイジョーブ博士の助手を務める謎の人物。博士の人体実験の手伝いをする。

街の女の子



バイトしながら女優を目指している女の子。公園で焼き鳥屋をすることもある。

サクセスモードはこう遊ぼう！

プロ12球団が協力してプロ選手を育成する島「ドラフ島」。主人公は、ジムで練習したり、仲間たちとの友情やライバルとの対決など、さまざまなイベントを繰り広げながら能力を磨き、プロ入りを目指す。ここでは、新しく生まれ変わったサクセスの遊び方を簡単に紹介しよう。



ドラフ島を舞台にさまざまなドラマが展開。優秀な選手を育成できるかどうかは、キミの実力と運にかかっている！

期限までに球団スタンプを揃えよう！

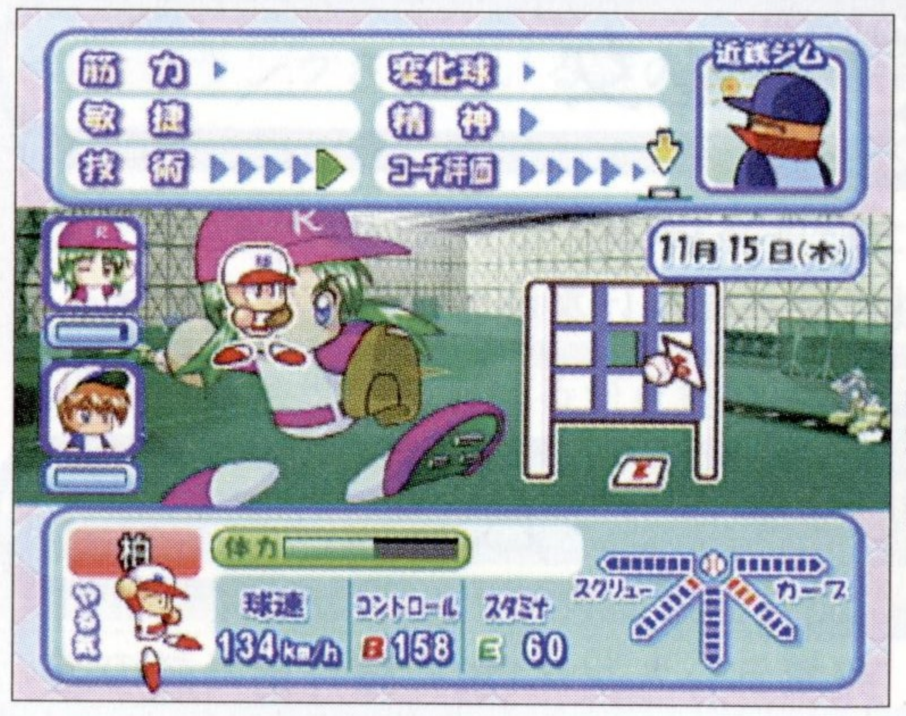
今回のサクセスモードの基本は、多くのジムを回って練習し、能力を上げることだ。ジムには「練習ジム」と、各球団が運営している「球団ジム」の2種類があり、球団ジムをクリアすると、各球団の球団スタンプを押してもらえる。そして、期限までに同じ球団の球団スタンプを3つ揃えると、ドラフト指名権を得られる試験を受けられ、決められた点をクリアすればベストエンディングになる。



期限までに球団スタンプを3つ揃えることが、今回のサクセスの目的だ

仲間たちとの出会い

ドラフ島には、主人公のほかにもプロ入りを目指す選手が大勢やってきている。彼らとはジムや街で出会ったり、試合で対戦したりすることになる。彼らを仲間にすれば、試合で大きな戦力になるだけでなく、練習の効率もよくなる。というのも、仲間にはそれぞれ得意な練習があるので、ジムでパートナーに選んで得意な練習を行うと、通常より多くの経験点を得ることができるからだ。



得意な練習をしたときには、背景に仲間のグラフィックが表示される

POINT 友情タッグで効果的な練習！

特定の仲間ふたりの評価を上げると、友情が芽生えるイベントが発生。多くの経験点を得ることができる「友情タッグ練習」ができるようになる。



友情が芽生えた仲間同士をパートナーに選び、ふたりに共通する得意な練習を行うと「友情タッグ練習」になる

試合に出場する

ある程度実力がついてきたら、試合に出場してみよう。街のセンターへいけば、試合にエントリーできる。試合に勝てば多くの経験点を得られるだけでなく、負けても最終試験の合格率は高くなる。特に9月に行われる「お月見野球大会」と、10月の「秋のドラフ島野球大会」は、活躍すればスカウト評価が上がり、試験がかなり有利になるので、必ず挑戦しておきたい。



試合で活躍すれば、特殊能力を取得できることもある

いよいよ試験

同じ球団の球団スタンプが3つ揃ったら、その時点でドラフト指名権を得る試験が行われる。試験は1対1の対決で、試験前に合格に必要な点数が発表される。投手は打者に10球投げて、安打を打たれると点数が減っていく減点方式で、野手は10球打って、安打を打つと点数が増えていく加算方式。どちらも合格に必要な点数より高い点数を残せば合格でき、卒業して選手登録となれる。



クリアしたジムの数や試合数、スカウト評価が高いと、合格点数は低くなる

POINT 試験に失敗すると…

試験に失敗しても、期限まで日数が残っていれば継続してプレイできる。球団スタンプを揃え直すことになるが、何度でも試験にチャレンジできるのだ。



万一、失敗しても再チャレンジ可能。ただし、矢部君以外の仲間は全員いなくなってしまう

セントラルタワーに挑戦！

球団スタンプを揃える以外にも、プロになる道がある。それは、仲間を8人以上集めてセントラルタワーへいく方法だ。ここでは、最初に自分たちとまったく同じ能力のコピーチームと試合をし、それに勝つと往年の名選手たち（伝説最強チーム）との試合になる。両方に勝てばプロ選手になれるが、負ければ即ゲームオーバーだ。



伝説最強チームとの試合に勝利するのはかなり難しい。腕に自信がある人は、挑戦してみよう

ドラフ島の歩き方

今回のサクセスの舞台となるドラフ島は広く、最初はどこへ移動したらいいかわからない人もいるだろう。そんな人のために、ここからは、ドラフ島を移動する際に役立つ知識やテクニックを紹介していく。プレイする際の参考にしてほしい。



ドラフ島の歩き方は人それぞれ。練習、試合、仲間集めなど、次になにをすべきなのか、明確な目的を持って移動していくことが大切だ

どこに移動するべきか？

基本的には、最初のうちはジムを回り、ある程度能力が上がったら街へいって試合をするのが、効率のいい育成の進め方だ。ただし、マップ上の施設の配置はプレイごとにランダムなので、ときには街がまったく見つからず、試合ができないこともある。そんなときは、近くにある神社を探し、ワープして街を見つけるのもひとつの手だ。また、得意分野を持つジムを優先することも大切。投手なら球速、コントロール、変化球、野手なら打撃、走塁、守備の得意なジムを数多く回ることが、優秀な選手を育成するためのポイントなのだ。そして、世界一の練習施設を持ったジムには必ず立ち寄りたい。このジムはすべての練習レベルが通常のジムより2段階高いので、見つけたら必ずそこへいき、友情タッグ練習をするのがベストなのだ。



世界一の練習施設を持ったジムなら、最低でもレベル3の練習を実行できる

球団スタンプを集める順番に注意

サクセスの目的は、同じ球団スタンプを3つ揃えることだ。だからといって、スタートしてすぐに同じ球団ジムを3つ連続して回ってはいけない。なぜなら、球団スタンプが3つ揃った時点で試験が行われ、合格するとクリアとなって、ゲームが終了してしまうからだ。優秀な選手を育成するなら、11月20日の期限ぎりぎりまで練習を行い、少しでも能力を上げていくことがポイントとなる。また、球団スタンプは同じ球団以外の場所にランダムで上書きされていく。そして、基本的にはふたつ揃っている球団スタンプに上書きされることはない。つまり、期限が心配な人は、先に同じ球団を回ってふたつ集めておくのがベストとなる。ただし、押し間違えたといって、せっかくふたつ揃えた球団スタンプに上書きされてしまうこともある。



ふたつ揃っているほうを消すこともある。期限間際にこうなったらアウトだ

大会を利用して試合数を増やす

基本的に、ひとつの街では一度しか試合に参加できないが、「お月見野球大会」と「秋のドラフ島野球大会」だけは、すでに試合をしている街でも参加できる。たとえば、まず大会の行われていない普通の日に街へいき、試合をする。そのあと、大会期間中にもう一度同じ街へいってエントリーすれば、試合に参加できるというわけだ（逆はダメ）。



試合に出場して活躍すれば、1日で多くの経験点を得られる。「練習」「休む」「移動」で1日を費やしてしまうよりも得なのだ

街にはこまめに立ち寄ろう

育成を有利にするためにも、仲間はなるべく多く集めておきたい。仲間のほとんどは、街に入ったときか、試合をしたときに登場するので、街があったらこまめに立ち寄るようにしよう。また、このときセンターでランキングを見ることも忘れないようにしたい。3位以内に入っていれば「パワリン」などのアイテムをもらうことができる。



ランキングは全部で4種目（投手1種目、野手3種目）で、複数の種目に入賞していれば、いくつものアイテムをもらえる

友情タッグ練習でジムを最速クリア

期限間際などで早くジムを卒業したいときは、コーチ評価が大幅に上がる友情タッグ練習が効果的。特に矢部君とあおい（リフレッシュ）の友情タッグ練習は、体力が減らないので連続で実行でき、最短なら4日でジムをクリアできる。そのほかに、ヨネと高木の友情タッグ練習（メンタル）が、主人公たちの体力は減ってしまうが連続でできる練習だ。



主人公はアイテムで体力を戻せるがパートナーは「休む」を実行するしかない。体力が少なくなると友情タッグ練習は発動しなくなる

ピンチになったらタワーに挑戦！

期限が近づいてきて、球団スタンプを揃えられそうにないときには、思い切ってセントラルタワーに挑戦するという手もある。タワーなら、期限前日の11月19日まで入ることができ、試合で勝てばサクセス選手として登録できる。ただし、タワーへの道が開かれていて、なおかつ近くにいることと、仲間を8人以上集めていることが条件となる。



ジムをクリアしてタワーへの道を確保しておけば、期限までにスタンプを集められない場合、タワーで勝利するクリアを目指せる

投手育成術

では、優秀な投手を育成するためのポイントを解説していく。投手も野手と同じように多くの特殊能力を経験点で取得でき、サブポジションもつけられる。個性ある投手を育成することも可能なので、挑戦してほしい。

キャラクターメイキング

投手のキャラメイク時に決定する項目は以下の8項目。利き腕は、スクリューを覚えたい場合は左投げ、シンカーを覚えたい場合は右投げにすること。出身は、休んだときの体力の回復量や、いくつかの特殊能力で、取得するのに必要な経験点に違いが出る。特殊能力で選手の特徴をつけようとするなら注意しておこう。それ以外では、特に注意が必要なところはないので、自分が育成したい投手のイメージに合わせて決めていこう。

◆設定項目

名前	ひらがな／カタカナ／漢字／英数／記号、全角3文字／半角6文字
好きな球団	12球団のなかから1チームを選択
出身	高校卒／大学卒／社会人
利き腕	右投右打／右投左打／右投両打／左投左打／左投右打／左投両打
守備位置	投手
フォーム	オーバースロー／スリークォーター／サイドスロー／アンダースロー
タイプ	先発タイプ／中継ぎタイプ／抑えタイプ／マニュアル
顔	4種類のなかから選択

◆投手の初期値

パターン	走力	肩力	守備力	球速	コントロール	スタミナ	特殊能力
1	F(4)	E(7)	G(2)	125km/h	F(100)	E(40)	
2	G(3)	E(7)	G(3)	127km/h	F(105)	E(35)	
3	G(3)	E(7)	F(4)	129km/h	E(110)	F(30)	
4	G(3)	E(7)	G(3)	130km/h	E(110)	F(30)	
5	G(3)	E(7)	G(3)	130km/h	G(75)	E(50)	
6	G(3)	E(7)	G(2)	135km/h	G(60)	F(15)	
7	G(3)	E(7)	G(3)	125km/h	D(120)	F(30)	
8	G(3)	E(7)	G(3)	125km/h	G(90)	E(60)	
9	G(3)	E(7)	G(3)	130km/h	F(100)	E(35)	
10	F(4)	E(7)	G(2)	129km/h	F(100)	E(40)	
11	F(4)	E(7)	G(2)	125km/h	E(110)	E(40)	センス○
12	F(4)	E(7)	G(2)	129km/h	G(90)	E(45)	ケガしやすい
13	F(4)	E(7)	G(2)	129km/h	F(100)	E(40)	サボリぐせ
14	F(4)	E(7)	G(2)	129km/h	G(80)	E(50)	寝坊
15	F(4)	E(7)	G(2)	132km/h	F(100)	E(45)	ケガしやすい
16	F(4)	E(7)	G(2)	131km/h	F(100)	E(45)	センス×／寝坊
17	F(4)	E(7)	G(2)	140km/h	D(120)	F(20)	センス○

※全パターンとも、野手能力はミートカーソルG(1)、パワーF(25)、エラー率7、弾道タイプ1。

◆投手の初期能力と出身

投手の初期能力は左表の17パターンが用意されていて、出身によって次のように出現するパターンが変化する。

高校卒………1～15
大学卒………2～16
社会人………3～16

これにパターン17が加わり、ランダムで初期能力が決められる(社会人がパターン17の登場する確率が高い)。また、体力の数値、体力の最大値はともに100で、やる気は普通からスタートする。

4つの成長タイプ

成長タイプは「先発タイプ」「中継ぎタイプ」「抑えタイプ」「マニュアル」の4つのなかから選択する。「マニュアル」以外のタイプは、能力値のアップと特殊能力の取得をCPUが自動で行ってくれる。以下に各タイプを決定したときの特徴と、そのタイプの選手が目標にすべき能力値をまとめてみた。自分の育成したいタイプがあれば、それを選ぼう。ちなみに、マップの形やジムの影響で、練習効果に違いが出たり、エントリーできる試合数が変わるため、さまざまな状況に合わせた能力アップができる「マニュアル」がオススメとなる。「マニュアル」なら型にはまらない投手育成を楽しめるのだ。

先発タイプ

スタミナを重視

先発投手は長いイニングを投げられるように、スタミナは高いほどよく、最低でもC以上。変化球は、レベル3～5ぐらいのものが2種類以上あったほうが、長いイニングを投げても的を絞られにくい。球速は145km/h前後で、コントロールはD以上あれば十分だ。

目標値
球速……………145km/h前後
変化球…………レベル3以上のものが2種類以上
コントロール…B～D
スタミナ………A～C

中継ぎタイプ

能力を平均的にアップ

中継ぎ投手に求められるのは、ピンチになったときに、打者を凡打に抑えられる決め球だ。変化球レベルの高い決め球がひとつはほしい。また四球でピンチを作ったり、広げたりしないように、コントロールもC以上は必要。そのかわりスタミナは低くても問題はない。

目標値
球速……………140～150km/h前後
変化球…………レベル5以上のものが1種類以上
コントロール…A～C
スタミナ………D～E

抑えタイプ

球速と変化球レベルを重視

抑え投手は、相手を三振に取れる速球と、大きく曲がる変化球、特に縦や斜め方向への変化球が必要。そして、決め球をきっちり投げ、絶対に四球を出さないように、コントロールAはほしいところだ。最終回だけか、あるいは多くて2回なので、スタミナはFでも十分だ。

目標値
球速……………147km/h以上
変化球…………レベル5以上のものが1種類以上
コントロール…A
スタミナ………E～F

マニュアル

自分で判断して能力アップ

スタミナと変化球レベルを重視して育成したり、軟投派を育成したりと、型にとらわれない選手を育てたいならマニュアルを選択。好きなときに自由に能力アップができるので、ジムの状況によって途中で育成方針を変えることも可能だ。また、経験点で取得できる特殊能力も多いので、自分のイメージした選手を細部まで再現しやすい。自分で経験点を振り分けるのがめんどうな人以外には、オススメの成長タイプだ。

出身による違いは？

出身による違いは、初期値の範囲、いくつかの特殊能力を取得するときに必要な経験点、ジムなどで「休む」を実行したときの体力回復量の3つ。高校卒は特殊能力取得時に筋力ポイントが、社会人は技術・変化球・精神ポイントが優遇され、大学卒はその中間だ。また、シュートとシンカーの変化球レベルを上げるのに必要な精神ポイントが高校卒は6、大学卒と社会人は5となる。そして、ジムで「休む」を実行したときや、連続移動後にジムや神社で強制的に休んだときの体力回復量の違いは、高校卒は33、大学卒は30、社会人は27となる。ただし、街で「休み」を実行したときと連続移動後に街で強制的に休んだときは、出身にかかわらず体力は全回復する。

●投手練習メニュー●

以下の表は、投手育成時にジムで1回練習したときに得られる基本ポイントを示している。また、友情タッグ練習の効果はP.530を参照。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
基礎	レベル1	ジョギング	−15	1	0	−5	0	1	24	80
	レベル2	走りこみ	−16	2	0	−5	0	1	25	75
	レベル3	強化ランニング	−17	3	0	−5	0	2	26	70
	レベル4	マラソン	−18	4	0	−5	0	2	27	65
	レベル5	フルマラソン	−19	5	0	−5	0	3	28	65
	レベル6	フルマラソン	−20	6	0	−5	0	3	29	65
	レベル7	フルマラソン	−21	7	0	−5	0	4	30	65
	レベル8	フルマラソン	−22	8	0	−5	0	4	31	65
	レベル9	フルマラソン	−23	9	0	−5	0	4	32	65
	レベル10	フルマラソン	−24	10	0	−5	0	5	33	65
筋力	レベル1	腕立て伏せ	−20	5	−5	−5	−10	0	19	80
	レベル2	ダンベル	−21	7	−4	−4	−10	0	20	80
	レベル3	バーベル	−22	9	−3	−3	−10	0	20	50
	レベル4	ベンチプレス	−23	10	−2	−2	−10	0	21	50
	レベル5	パワーベンチプレス	−24	11	−2	−2	−10	0	21	50
	レベル6	パワーベンチプレス	−25	12	−2	−2	−10	0	22	50
	レベル7	パワーベンチプレス	−26	13	−2	−2	−10	0	22	50
	レベル8	パワーベンチプレス	−27	14	−2	−2	−10	0	23	50
	レベル9	パワーベンチプレス	−28	15	−2	−2	−10	0	23	50
	レベル10	パワーベンチプレス	−29	16	−2	−2	−10	0	24	50
打撃	レベル1	素振り	−15	1	0	1	0	0	19	90
	レベル2	ティーバッティング	−16	1	0	2	0	0	20	90
	レベル3	トスバッティング	−17	2	0	3	0	0	20	70
	レベル4	特打	−18	2	0	4	0	0	21	50
	レベル5	マシン打撃	−19	3	0	4	0	0	21	50
	レベル6	マシン打撃	−20	3	0	5	0	0	22	50
	レベル7	マシン打撃	−21	4	0	5	0	0	22	50
	レベル8	マシン打撃	−22	4	0	5	0	0	23	50
	レベル9	マシン打撃	−23	5	0	5	0	0	23	50
	レベル10	マシン打撃	−24	5	0	5	0	0	24	50

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
走塁	レベル1	ダッシュ	−15	0	4	0	0	0	19	70
	レベル2	砂袋ダッシュ	−16	0	6	0	0	0	20	50
	レベル3	ベースランニング	−17	0	8	0	0	0	20	45
	レベル4	オーバースピードダッシュ	−18	2	9	0	0	0	21	40
	レベル5	坂道ダッシュ	−19	2	10	0	0	0	21	40
	レベル6	坂道ダッシュ	−20	2	11	0	0	0	22	40
	レベル7	坂道ダッシュ	−21	2	11	0	0	0	22	40
	レベル8	坂道ダッシュ	−22	2	12	0	0	0	23	40
	レベル9	坂道ダッシュ	−23	2	12	0	0	0	23	40
	レベル10	坂道ダッシュ	−24	2	13	0	0	0	24	40
守備	レベル1	キャッチボール	−20	0	1	4	0	0	19	80
	レベル2	遠距離キャッチボール	−21	0	2	5	0	0	20	50
	レベル3	ノック	−22	0	3	6	0	0	20	45
	レベル4	近距離ノック	−23	0	4	7	0	0	21	40
	レベル5	実戦守備	−24	0	5	8	0	0	21	40
	レベル6	実戦守備	−25	0	6	9	0	0	22	40
	レベル7	実戦守備	−26	0	7	10	0	0	22	40
	レベル8	実戦守備	−27	0	8	11	0	0	23	40
	レベル9	実戦守備	−28	0	9	12	0	0	23	40
	レベル10	実戦守備	−29	0	10	13	0	0	24	40
球速	レベル1	ハンドクリップ	−15	11	0	1	−1	0	19	80
	レベル2	遠投	−16	14	0	1	−1	0	20	80
	レベル3	チューブトレーニング	−17	17	0	2	−2	1	20	65
	レベル4	投げ込み	−18	20	0	2	−2	1	21	50
	レベル5	実戦投げ込み	−19	22	0	2	−3	1	21	50
	レベル6	実戦投げ込み	−20	24	0	2	−3	2	22	50
	レベル7	実戦投げ込み	−21	26	0	2	−4	2	22	50
	レベル8	実戦投げ込み	−22	27	0	2	−4	2	23	50
	レベル9	実戦投げ込み	−23	28	0	2	−4	3	23	50
	レベル10	実戦投げ込み	−24	29	0	2	−4	3	24	50

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
コントロール	レベル1	FBP	−10	0	0	13	0	2	19	80
	レベル2	的当て	−11	0	0	15	0	2	20	80
	レベル3	シャドーピッチング	−12	1	0	17	1	3	20	80
	レベル4	打撃投手	−13	1	0	19	1	3	21	70
	レベル5	コース投げ込み	−14	1	0	21	1	4	21	70
	レベル6	コース投げ込み	−15	2	0	23	2	4	22	70
	レベル7	コース投げ込み	−16	2	0	25	2	5	22	70
	レベル8	コース投げ込み	−17	2	0	27	2	5	23	70
	レベル9	コース投げ込み	−18	3	0	29	3	6	23	70
	レベル10	コース投げ込み	−19	3	0	31	3	6	24	70
変化球	レベル1	初級変化球練習	−20	−1	0	2	12	1	19	50
	レベル2	中級変化球練習	−21	−1	0	3	13	1	20	40
	レベル3	上級変化球練習	−22	−1	0	4	14	1	20	40
	レベル4	特上変化球練習	−23	−1	0	5	15	2	21	35
	レベル5	究極変化球練習	−24	−1	0	6	16	2	21	35
	レベル6	究極変化球練習	−25	−1	0	7	17	2	22	35
	レベル7	究極変化球練習	−26	−1	0	8	18	3	22	35
	レベル8	究極変化球練習	−27	−1	0	9	19	3	23	35
	レベル9	究極変化球練習	−28	−1	0	10	20	3	23	35
	レベル10	究極変化球練習	−29	−1	0	11	21	3	24	35
リフレッシュ	レベル1	準備体操	10	0	0	1	0	0	10	100
	レベル2	ストレッチ	12	0	0	2	0	0	11	100
	レベル3	全身マッサージ	14	0	0	3	0	0	12	100
	レベル4	リザレクション	16	0	0	4	0	0	13	100
	レベル5	PNF	18	0	0	5	0	0	14	100
	レベル6	PNF	20	0	0	5	0	1	15	100
	レベル7	PNF	21	0	0	5	0	2	16	100
	レベル8	PNF	22	0	0	5	0	3	17	100
	レベル9	PNF	23	0	0	5	0	4	18	100
	レベル10	PNF	24	0	0	5	0	5	19	100

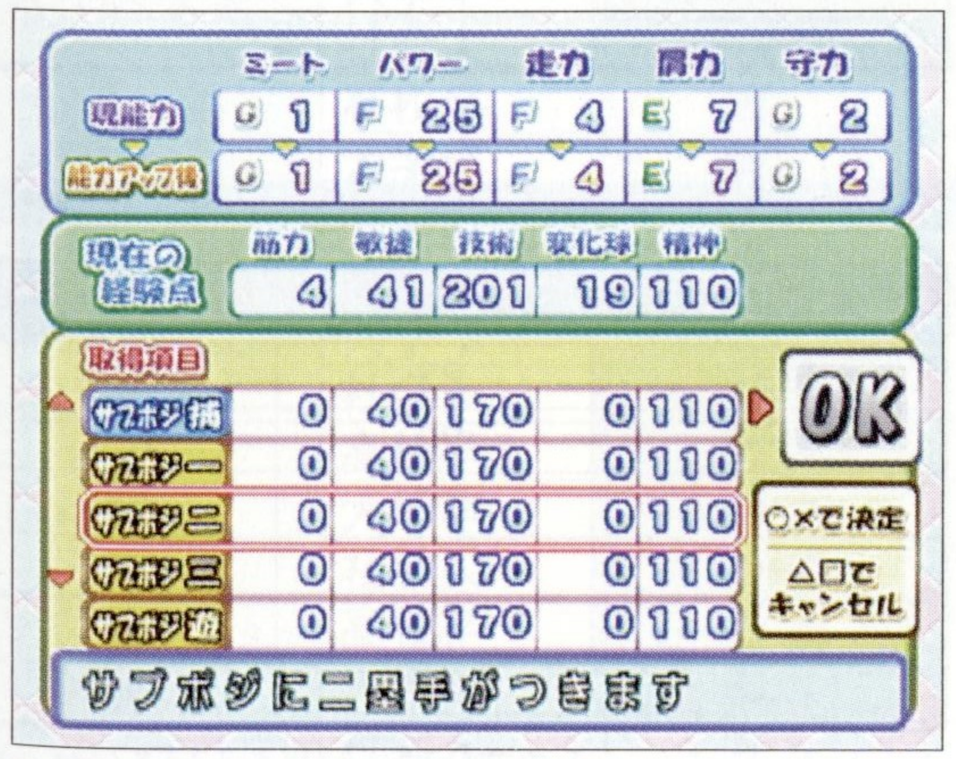
※体=体力、筋=筋力ポイント、敏=敏捷ポイント、技=技術ポイント、変=変化球ポイント、精=精神ポイント、コ=コーチ評価、ケ=ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
メンタル	レベル1	プラス思考	5	0	0	0	0	4	10	100
	レベル2	ポジティブシンキング	6	0	0	0	0	6	11	100
	レベル3	イメージトレーニング	7	0	0	0	0	8	12	100
	レベル4	瞑想	8	0	0	0	0	10	13	100
	レベル5	無の境地	10	0	0	0	0	12	14	100
	レベル6	無の境地	12	0	0	0	0	14	15	100
	レベル7	無の境地	14	0	0	0	0	16	16	100
	レベル8	無の境地	15	0	0	0	0	18	17	100
	レベル9	無の境地	16	0	0	0	0	20	18	100
	レベル10	無の境地	17	0	0	0	0	22	19	100

※体=体力、筋=筋力ポイント、敏=敏捷ポイント、技=技術ポイント、変=変化球ポイント、精=精神ポイント、コ=コーチ評価、ケ=ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

投手のサブポジションの取り方

では、ここで、投手にサブポジをつけるためのプロセスを紹介しよう。サブポジ取得に必要な経験点は、敏捷ポイント40、技術ポイント170、精神ポイント110。技術ポイントは、コントロール練習のレベルが上がればそれほど問題はないが、ネックなのが敏捷ポイントと精神ポイントだ。まず、精神ポイントの解決法は、高木とヨネの友情タッグ練習を取り入れる。そして敏捷ポイントは、走塁練習ではそれほどアップしないので、試合かアイテムに頼ることになる。特にアイテムの「塩サバ弁当」は、敏捷ポイント+30なので使用したい(ほかに「しめ鯖」「幕の内弁当」で+10)。まとめると、まず試合で活躍できるように、ある程度投手能力を上げる。次にコントロール練習を中心にジムを回り、街を目指す。そして、高木とヨネを仲間にして、友情タッグ練習で精神ポイントを稼ぐ。最後に試合とアイテムで敏捷ポイントを稼げばOKだ。



取得後はメインの投手能力を上げる。センターチケットに余裕があるなら、アイテムで野手能力を上げていこう



DJB-78と博士が仲間になっていれば、コントロールの友情タッグ練習を実現して、一気に技術ポイントを集めるのもひとつの方法だ

投手の能力取得ポイント

球速

球速の最高は160km/h。上げるために必要なのは、筋力ポイントと技術ポイント(精神ポイント)。「ハンドクリップ」などの球速練習で筋力ポイント、「FBP」などのコントロール練習で技術ポイントを得て、球速を上げていく。基本的には球速練習を多めに行い、技術ポイントが不足したら、コントロール練習をすればいい。

球速	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
155km/h以上	50	25	3
150〜154km/h	39	19	1
145〜149km/h	28	15	0
140〜144km/h	23	12	0
135〜139km/h	18	9	0
130〜134km/h	13	7	0
129km/h以下	8	4	0

コントロール

コントロールの最高は255。上げるには、技術ポイントと精神ポイントが必要だ。「FBP」などのコントロール練習だけで両方のポイントを得られるので、ある程度は上げることができる。ただ、精神ポイントが不足するので、「プラス思考」などのメンタル練習も行って精神ポイントを得たほうが、速く上げられるので有効だ。

コントロール	技術ポイント	精神ポイント
180以上	10	6
155〜179	8	5
135〜154	6	4
120〜134	4	3
119以下	3	1

スタミナ

スタミナの最高は255。上げるのに必要なのは筋力ポイントのみ。筋力ポイントは「ハンドクリップ」などの球速練習で得られる。注意点は、球速練習は変化球ポイントを下げてしまうことだ。

スタミナ	筋力ポイント
150以上	8
110〜149	6
80〜109	3
79以下	2

変化球

変化球レベルの最高は7。右の表は1方向のみを上げていく場合の経験点である。2種類以上の変化球を覚えている場合や、変化球レベルの合計値が増えていくと、それに比例するように、必要になる経験点も増えていく。変化球練習には、変化球を覚えるものと、変化球ポイントを稼ぐものがあり、変化球を覚えるための練習では、変化球ポイントはわずかしか得られない。

変化球レベル	技術ポイント	変化球ポイント
6→7	23	124
5→6	20	104
4→5	17	64
3→4	14	50
2→3	11	34
1→2	8	20

※シンカーとシュートの変化球レベルを上げるには、社会人か大学卒なら精神ポイントが5ポイント、高校卒なら6ポイント必要となる(レベルによる違いはなく一律)。

特殊能力取得ポイント

サクセスモードでは、投手が経験点で取得できる特殊能力は全部で17個ある。取得できる特殊能力は多いので、いろいろなタイプの投手育成を目指せるわけだ。特に、投手でもサブポジションを取得できるようになっていることに注目してほしい。また、取得に必要な経験点が、出身によって異なるものもあるので注意しよう。

特殊能力	出身	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント
重い球	高校卒	50	0	30	0	0
	大学卒	50	0	30	0	0
	社会人	50	0	30	0	0
回復○	高校卒	25	0	20	0	40
	大学卒	35	0	20	0	40
	社会人	45	0	20	0	40
回復×が直る	高校卒	12	0	10	0	20
	大学卒	17	0	10	0	20
	社会人	22	0	10	0	20
キレ○	高校卒	0	10	55	85	50
	大学卒	0	10	50	80	50
	社会人	0	10	40	70	50
キレ×が直る	高校卒	0	5	27	42	25
	大学卒	0	5	25	40	25
	社会人	0	5	20	35	25
クイック○	高校卒	0	40	20	0	20
	大学卒	0	40	20	0	20
	社会人	0	40	20	0	20
牽制○	高校卒	0	15	30	0	20
	大学卒	0	15	30	0	20
	社会人	0	15	30	0	20
対左打者○	高校卒	0	0	80	0	30
	大学卒	0	0	80	0	30
	社会人	0	0	70	0	30
対左打者×が直る	高校卒	0	0	40	0	15
	大学卒	0	0	40	0	15
	社会人	0	0	35	0	15
打球反応○	高校卒	0	15	100	0	0
	大学卒	0	15	105	0	0
	社会人	0	15	100	0	0
ノビ○	高校卒	90	0	35	0	20
	大学卒	90	0	40	0	20
	社会人	110	0	40	0	20
ノビ×が直る	高校卒	45	0	17	0	10
	大学卒	45	0	20	0	10
	社会人	55	0	20	0	10
バント○	高校卒	0	0	45	0	4
	大学卒	0	0	45	0	4
	社会人	0	0	45	0	4
バント◎	高校卒	0	0	50	0	6
	大学卒	0	0	50	0	6
	社会人	0	0	50	0	6
ポーカーフェイス	高校卒	0	5	70	0	50
	大学卒	0	10	60	0	45
	社会人	0	10	50	0	40

サブポジション取得ポイント

能力	出身	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110
サブポジ一	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110
サブポジ二	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110
サブポジ三	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110
サブポジ遊	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110
サブポジ外	高校卒	40	170	110
	大学卒	40	170	110
	社会人	40	170	110

投手の野手能力取得ポイント

投手の場合、野手能力を上げるには、野手の約1.5倍の経験点が必要になる。投手でプレイしていても、ジムに野手系の練習が登場することもあるが、その効果は低い。特に投手系の練習に敏捷ポイントを得るものがないので、走力と守備力を上げるのは困難になる。

◆ミートカーソル

ミートカーソル	技術ポイント	精神ポイント
6→7	135	9
5→6	112	7
4→5	90	6
3→4	67	4
2→3	45	3
1→2	22	1

◆パワー

パワー	筋力ポイント
140以上	10
120〜139	9
100〜119	7
99以下	6

◆弾道タイプ

弾道タイプ	筋力ポイント	技術ポイント
3→4	45	45
2→3	30	30
1→2	15	15

◆走力

走力	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	91	15
13→14	85	15
12→13	79	15
11→12	73	15
10→11	67	15
9→10	61	15
8→9	55	15
7→8	49	15
6→7	43	15
5→6	37	15
4→5	31	15
3→4	25	15
2→3	19	15
1→2	13	15

◆肩力

肩力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	54	7	7
13→14	51	7	7
12→13	48	7	7
11→12	45	7	7
10→11	42	7	7
9→10	39	7	7
8→9	36	7	7
7→8	33	7	7
6→7	30	7	7
5→6	27	7	7
4→5	24	7	7
3→4	21	7	7
2→3	18	7	7
1→2	15	7	7

◆守備力

守備力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
14→15	12	105	7
13→14	12	97	7
12→13	12	90	7
11→12	12	82	7
10→11	12	75	7
9→10	12	67	7
8→9	12	60	7
7→8	12	52	7
6→7	12	45	7
5→6	12	37	7
4→5	12	30	7
3→4	12	22	7
2→3	12	15	7
1→2	12	7	7

やる気と体力に注意

投手育成時に注意したいのが、体力のパラメータだ。体力は練習時の故障率に関係していて、体力の残量が少ないほど、練習をしたときにケガをする確率が高くなる。ケガをしてしまうと、取得した経験点が減少したり、選手能力自体が下がったりしてしまう。特に、大きなケガをすると強制的に病院に入院させられてしまうので、注意が必要だ。病院に入院してしまえば、もちろん練習はできないし、遠くに運ばれてしまうので、それまでの育成計画が台なしになってしまうわけである。また、やる気は試合時の能力と友情タッグ練習時の取得経験点に影響するだけで、通常の練習で得られる経験点には影響しない。ただ、試合のときは、やる気が絶好調と絶不調では能力に大きな差が出るので注意。そして、友情タッグ練習時は、絶好調と絶不調では得られる経験点が8点も違うのだ。



体力が少ない状態で練習すると、ケガをしてしまうので注意。故障率は、練習メニューにカーソルを合わせれば、画面右中央に表示される

体力の最大値を増やすには?

最も確実なのはアイテムの「まんぷく弁当」を使う方法で、必ず体力の最大値が増える。ほかにも、ダイジョーブ博士の手術成功時や、森里と遊びにいくイベントなどで体力の最大値が増える。

最初は変化球レベルから

基本的に投手で上げるべき能力は、球速、コントロール、スタミナ、変化球の4種類。このうち最初に上げておきたいのが変化球だ。というのも、主人公は、ゲームスタート時には1種類の変化球も覚えていない。いくら球速が速くコントロールがよくても、変化球がないと、試合で相手打者を打ち取るのは難しい。試合で経験点を多く得るためにも、最初は変化球練習を行い、最低でも1種類の変化球は覚えておこう。オススメの方法は、最初に1種類だけ変化球を覚え、先にその変化球レベルを4ぐらいまで上げておく方法だ。変化球は多くの球種を覚えるほど、レベルを上げるための経験点を多く必要とするため、序盤で何種類も変化球を覚えてしまうと、なかなかレベルを上げられなくなるからだ。1種類だけなら、少ない経験点でレベルを上げていけるので、お得なのである。



最初に覚えるのは、アップ時に精神ポイントがいらない変化球がオススメ



変化球練習を繰り返せば、ジムふたつぐらいでレベルを4にまで上げられる

仲間と効率よく練習

矢部君以外に仲間がふたり以上集まるか、練習スタンプが増えてきたら、次のジムから仲間と一緒に練習(タッグ練習)ができるようになる。これは、各キャラクターの得意な練習と同じメニューを実行したときに、1点多く経験点を取得できるものだ。さらに、特定の仲間ふたりの評価を上げれば友情が芽生えるイベントが発生し、多くの経験点を得られる友情タッグ練習ができるようになる。投手育成で重要な友情タッグ練習は右下の通りで、猪狩、阿畑、DJB-78は試合後に仲間になるキャラクター。つまり、初期に街があるかないかが、とても重要なことになる。



猪狩やDJB-78は、試合に勝たないと仲間にならないので注意

◆投手に有効なタッグ練習

キャラクター	球 速	コントロール	変化球
猪狩守	◎	—	—
早川あおい	—	○	○
阿畑やすし	△	—	◎
DJB-78	○	◎	—
大成功	—	△	—
パピヨン	○	○	○

◆投手に有効な友情タッグ練習



アイテムで能力アップ

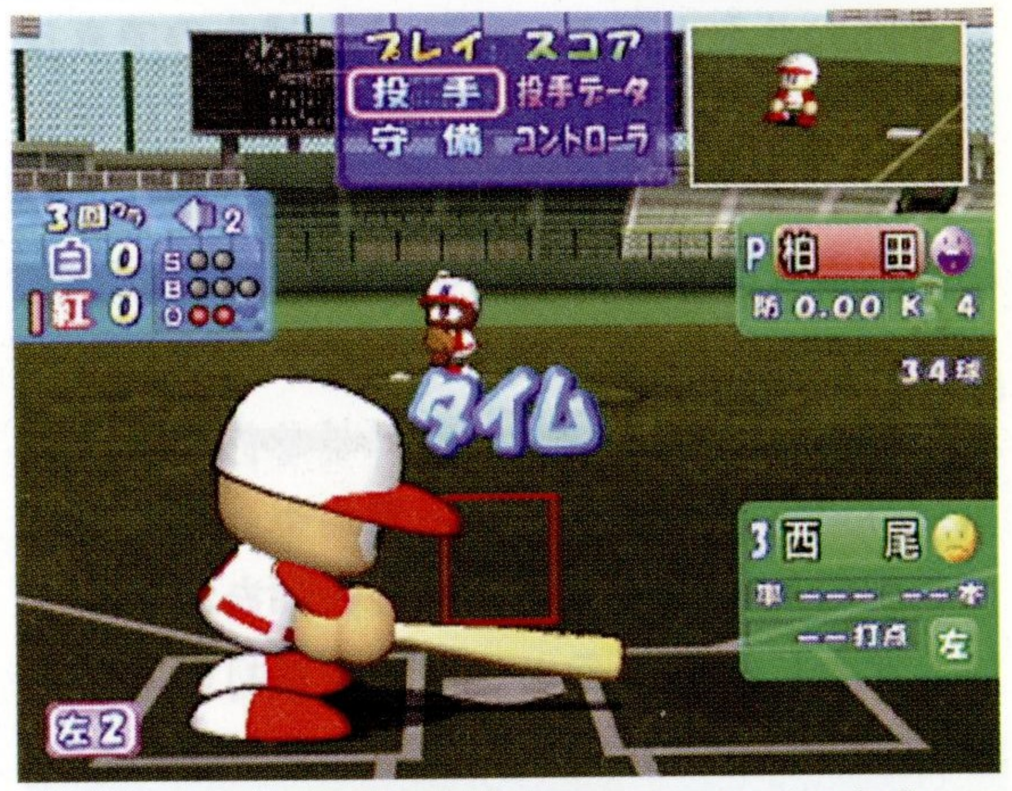
街でチケットと交換できるアイテムのなかで、投手育成時に重宝するのが、スタミナを直接上げてくれる「スッポン汁」と「スタミナ弁当」だ。試合で活躍するためのスタミナ不足を一気に解消してくれるので、初期にチケットが3枚たまっていたら、試合前に入手して使用する手も有効だ。もちろん最後に余ったチケットで交換して能力アップしてもいい。じっくりとためて道具系のアイテムと交換するなら、基本的にはボール系のアイテムとなる(バット、ボール、グラブ、スパイクの4種類を装備可能)。なかでも、コントロールを30アップさせる「スナイパーボール」か、球速を1km/hとコントロールを10アップさせる「万能ボール」が、比較的少ないチケットで手に入れることができ、なおかつ効果も高いのでオススメだ。



アイテムはランダムに出現するので、目当てのものが出るまで何度も通おう

試合で経験点を取得する

試合は、多くの経験点を得られる魅力的なイベントだ。主人公が必ず先発して、プレイヤーは投球のみを担当する。同点か負けていて走者を背負ったとき以外は、CPUが自動で操作するため、自分の能力が高く、味方が点を取ると、まったく操作をせずに試合が終了することもある。主人公のスタミナが続く限り投げて、途中でバテたり、打ち込まれると控え投手と交代させられてしまう。つまり、スタミナが高ければ高いほど、経験点を稼げる確率はアップするわけだ。自分で多くの回を投げて三振を取る。これがベストなのだ。



バテてしまうと途中降板になる。抑え投手を育成していなければ、「スタミナ弁当」などでスタミナを上げておくのもひとつの手だ

試合の評価

試合で得られる経験点は、右表のように試合内容と結果によって計算される。「見返りボール」を装備していると、各得点がプラスでもマイナスでも約1.5倍される。投手の場合は、長いイニングを投げて、点を与えずにより多くの三振を取れば、多くの経験点を入手できるわけだ。ただし、被本塁打は安打でもあるので両方に該当し、合計すると−7(「見返りボール」装備だと−11)になるので注意しよう。また経験点は、筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイントの5つに振り分けられる。

試合で得られる経験点

「見返りボール」なし	「見返りボール」装備
イニング×1	イニング×2
奪三振×3	奪三振×5
自責点×−8	自責点×−12
被安打×−3	被安打×−5
被本塁打×−4	被本塁打×−6
四球×−1	四球×−2
死球×−1	死球×−2

勝利:(結果+3)×2
敗戦(引き分け):結果のみ

※敏捷ポイントは得られた得点の1/8、精神ポイントは1/4になる。また、このふたつの経験点は、1点以下だと切り捨てられて入手できないこともある。また安打を打たれ過ぎるなど、結果がマイナスの場合は経験点は得られない。

◆試合で得られる特殊能力

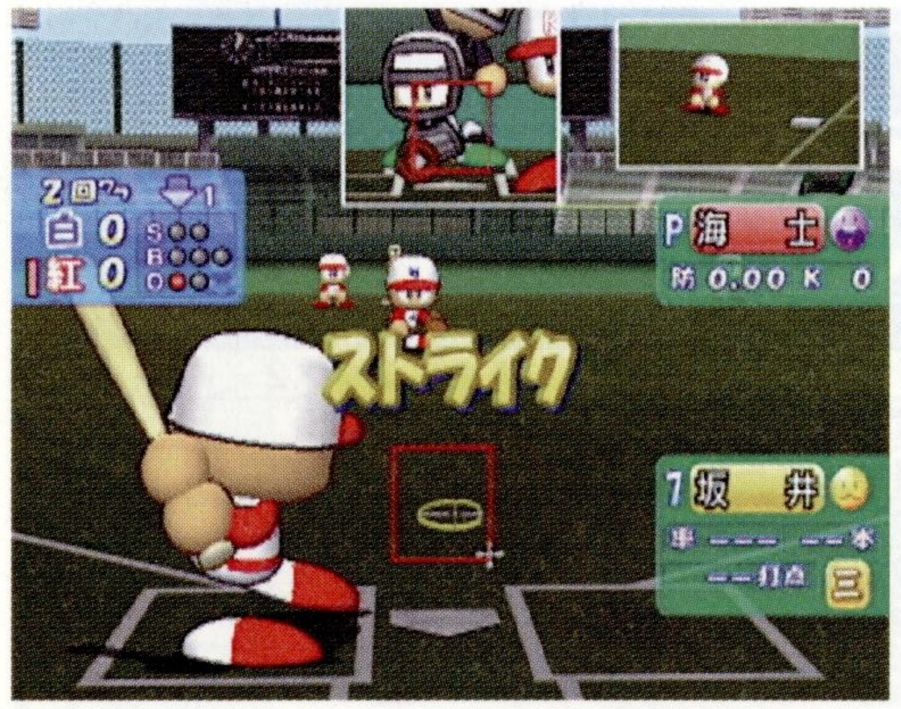
特殊能力	取得条件
一発病	ホームランを打たれると1/6の確率
四球男	(乱数0〜2>1イニングあたりの四球数)のときに低確率で取得
寸前×	9回で自チームがリードしていて、ホームランを打たれると1/4の確率
対左打者○	左打者から三振を取り、試合での被安打数が8以下だと1/4の確率
対左打者×	左打者と対戦時に、試合での被安打数が16以上だと1/4の確率
ランナー×	走者がいて打たれると1/12の確率
ランナー×が直る	走者がいて三振を取ると1/4の確率

活躍するための投球術

今回のサクセスモードでは、試合のできる回数はマップの配置に左右され、何試合出場できるかは運に左右される。ここでは、こういう貴重な試合をムダにせずに経験点を稼ぎ、勝利をつかむために必要な4つの投球術を紹介する。ただし、これらを実践するには、コントロールがある程度必要になるので、早めに上げておくようにしよう。

1 配球は低めに

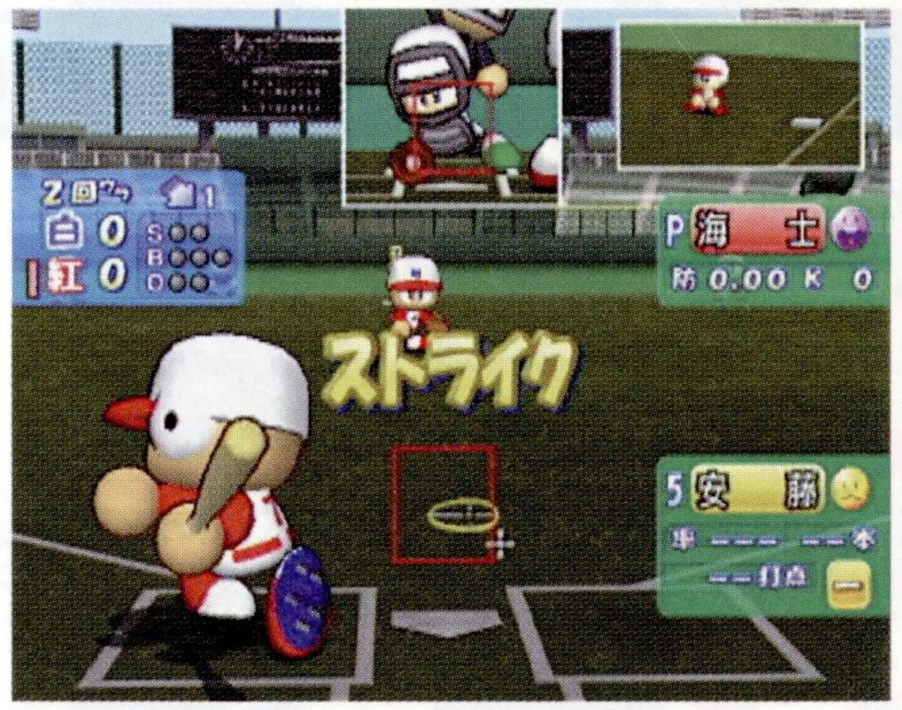
配球は低めを基本にして考える。高めの球は長打の危険性も高く、内野の頭も越えやすい。それにくらべると、低めは長打の危険性が低い。球を低めのコーナーへと、ていねいに投げれば、自チームの守備力が低くない限り連打を浴びることは少ない。



長打を避けるため、球を低めに集めることは投球術の基本

2 内から外への変化球

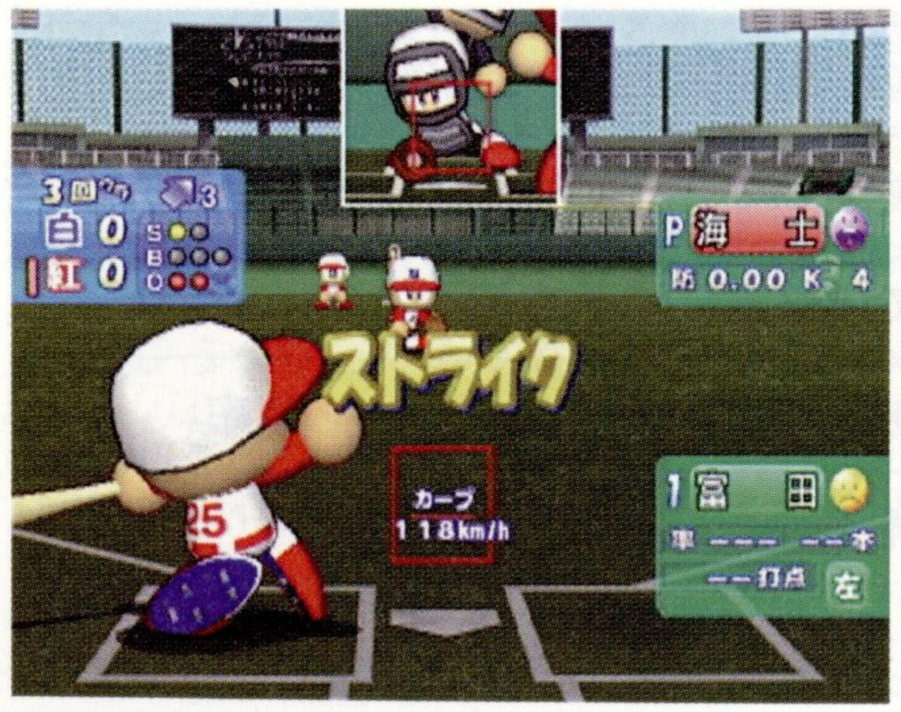
変化球はストライクゾーンからボール球になるものが基本だ。ボール球なら、もし当てられても凡打になる確率が高い。また、CPUはこちらの持つ変化球を狙う傾向が強いので、変化球だと外から内に入ればストライクになるところにストレートを投げるのも有効だ。



変化球でも甘い球は打たれるので、ボール球を振らせるのが一番いい

3 左右に曲がる球種を持つ

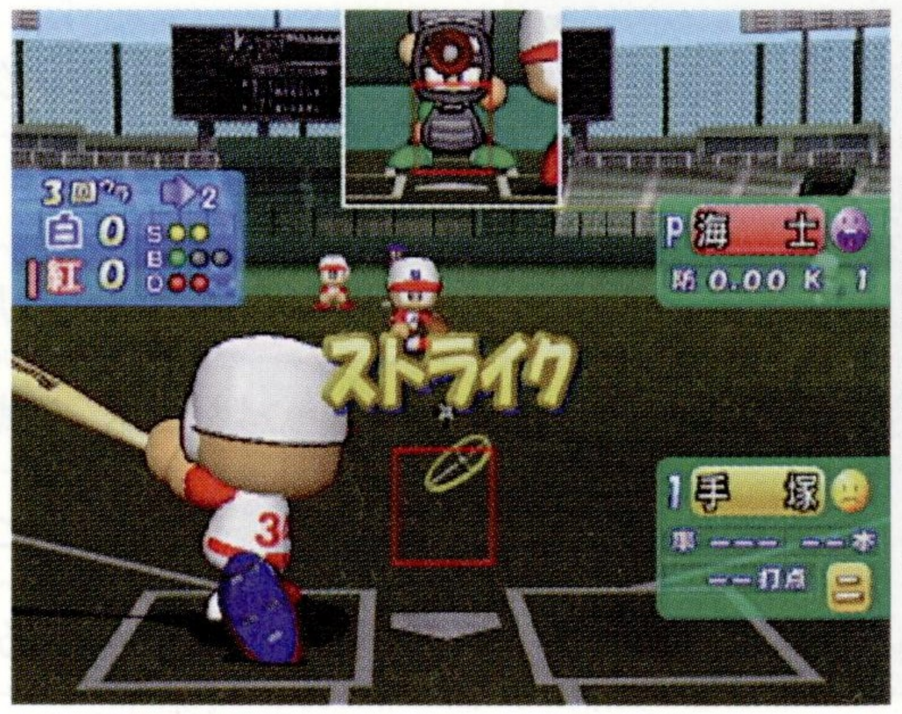
CPUはこちらの決め球、レベルの高い変化球を待っていることが多い。その読みをはずすために、反対方向に曲がる変化球を持つのが有効だ。レベルの高い変化球をボール球にして、レベルの低い変化球でストライクコースぎりぎりを狙うようにするのがベストである。



ふたつの変化球の軌道が違うほど、どちらかを狙った打者は空振りしやすい

4 三振を取るための釣り球

2ストライクまで追い込んだら、フルカウントになるまでは高めにはずしたストレート、つまり釣り球を投げていこう。相手のCPUレベルに関係なく、高い確率で空振りしてくれる。落ちる変化球を持っている場合は、さらに相手が振りやすくなるので有効だ。



大きくはずしてバットが届かない位置に投げても、打者は振ってくる

球団スタンプを集めたら

球団スタンプを3つ揃えると、ドラフト指名権をかけた試験となる。合格ラインとなる点数は、これまでにクリアしたジムの数、試合に出場した回数、スカウト評価によって決定され、各数値が高いほど、合格に必要な点数は低くなる。試験は20点が持ち点で、打者に対して10球投げ、安打を打たれると持ち点が減っていく減点方式だ。ホームランを打たれれば−7点、三塁打なら−6点、二塁打なら−5点、安打が−4点となる。また、ストライクゾーンの枠からはずれてボールになり、相手に見送られてしまうと−1点となる。合格点を下回りクリアに失敗しても、仲間がいなくなり、スタンプも集め直す必要があるが、最終期限前ならゲームオーバーにはならない。左ページの投球術を踏まえて投球していけば、それほど打たれることはないので、安心して挑戦してほしい。



クリアしたジムの数や試合数が多いほど、合格ラインは低くなる

記録に挑戦！

試験をパーフェクトでクリアすると、以降、安打を打たれるか、ボールを投げて持ち点が20点以下になるまで、何球でも投球を続けられる。経験点などがもらえるわけではないが、どこまで続けられるか挑戦してもおもしろい。また、野手も全球安打を打てば、打ち続けられる。

セントラルタワーなら控えに回ることも！

セントラルタワーで勝利したときのボーナスポイントは表の通り。これは、通常の試合で入手できる経験点に加えて手に入るものなので、クリアすれば筋力・技術・変化球ポイントは200点以上を取得することも可能だ(2試合連続5安打完封、三振10個が目安)。また、経験点の上限は255なので、試合前に経験点を使ってから試合に突入しないと、せっかく取得した経験点が切り捨てられてしまうので注意しよう。もちろんこの2チームを倒すには、高度な投球術とそれに応えられる育成投手の投手能力が必要だ。甘いコースやレベルの低い変化球は簡単に打たれて、負けてしまうだろう。育成選手の能力が低く仲間に猪狩がいるなら、育成選手を起用せず、猪狩とパピヨンのリレーで勝負したほうが勝つ確率は高いのだ。得られる経験点は少なくなってしまうが、負けるよりはマシである。



パピヨンはスタミナが低いので、抑えの切り札として登板させよう

◆クリアしたときに得られるボーナス

経験点	ボーナス
筋力ポイント	＋100
敏捷ポイント	＋20
技術ポイント	＋100
変化球ポイント	＋150
精神ポイント	＋50

狙え! AA投手

スタミナとコントロールを兼ね備え、試合をひとりで投げ切ってチームを勝利に導くエース。そんな先発完投型のAA投手育成法を紹介しよう。

SAMPLE REPLAY

目標数値		
球速	コントロール	スタミナ
140km/h以上	A	A
変化球	2種類、変化球レベルの合計値8以上	

8月15日(水)



「センス○」の選手で育成。カーブとフォーク、2種類の変化球を覚えた。変化球は2種類持っていないと、試合で相手に狙い打ちされやすいのだ。

8月31日(金)



試合に勝利し、猪狩が仲間に加わる。さらに矢部君と街に出かけて2回目に高木が仲間に加わった。試合で得た経験点を使い、変化球練習をしてフォークをレベル2にする。

❶AA投手育成の流れ

ここでのAA投手育成の流れは、スタミナとコントロールをジムで上げ、試合でたまった経験点で変化球レベルを上げていく。そして、10月末にはAAに到達させ、その時点からは球速を上げていくものを紹介する。育成上の問題点は、コントロールを上げるために必要な精神ポイントが不足してしまうことだ。メンタル練習のスタンプは体力が得意なジムでもらえるが、その確率はあまり高くない。つまり、街に出入りして高木とヨネを早い段階で仲間にし、友情タッグ練習ができるようにすることがポイントになる。それだけでは十分とはいい切れないので、集めたセンターチケットを、コントロールを上げるアイテムと交換することを前提としておこう。ジムのスタンプは、投手系の能力はすべて伸ばしたいが、優先するならば球速練習。これは、スタミナをAまでもっていくためだ。また、練習以外で経験点を稼ぐ方法として試合がある。試合で活躍(三振を多く取る)した場合に得られる経験点は、ジムを複数クリアした経験点に匹敵するので、AAを目指すなら、4～5試合はノルマとして考えておく必要がある。

❷スタートからの1か月

ゲームスタート時、投手は変化球を覚えていない。そこで最初にやるべきなのは、その投手の主力となる変化球を覚えることだ。そして、試合でも通用する変化球レベルにする。1種類はレベル3まで伸ばし、もう1種類はレベル1でいい。そのあとは球速練習とコントロール練習で、スタミナとコントロールを上げていく。ひとつは下に落ちる変化球を選ぶのがオススメだ。

❸試合と仲間集め

9月に入って黒服からアイテムをもらったら、忘れないうちにすぐ使ってしまおう。特に試合数とスタンプ数が4以上5以下でもらえる「スッポン汁」は、スタミナが10も上がる、おいしいアイテムだ。ここからも引き続きコントロールとスタミナ上げを続けるが、仲間を集めることも頭に入れておく。街に入ったらすぐに矢部君と遊び、高木を仲間にして試合をしよう。このときうまくいけば、猪狩や阿畑などが仲間になってくれる。9月には大会もあるので、ひとつでも街を見つければ、そこで2試合は出場できる。試合に勝って経験点が入ったら、スタミナとコントロールを上げたあと、次のジムで変化球練習をこなして、変化球レベルを1上げるまで繰り返す。もし、高木とヨネを仲間にできたら、すぐに練習パートナーに選んで、友情タッグ練習ができるようにする。9月末で、3試合以上、スタミナA(151)、コントロールC(151)、変化球レベルの合計値5ぐらいが目標だ。

❹「スナイパーボール」でコントロールAへ

10月に入った段階でジムのクリア数はだいたい8ぐらいになっているはず。センターチケットが10枚たまっていたら、街で「スナイパーボール」と交換しよう。装備すればコントロールが30上がり、これでコントロールがA(181)に到達する。チケットが余った場合は「スタミナ弁当」や「スッポン汁」でスタミナを上げよう。黒服が残り1か月と報告にくる10月20日がデッドラインで、ここでAAに達していないと、球速140km/h到達が難しくなる。

❺最終調整

AAになったら、あとは球速を上げていく。最終調整に入る前に、DJB-78と猪狩が仲間にいて、球速練習のレベルが3以上の状態が望ましい。さらに試合でアダムと会って勝利できれば多くの経験点を得られ、最終的に球速150km/hぐらいまで上げられる(負けるとマイナスの特殊能力を取得してしまう)。もちろん変化球を上げていくという選択肢もあり、球速を140km/hぐらいに抑えれば、変化球レベルの合計値を12～13ぐらいまで伸ばすことも可能だ。ちなみに目標を達成してクリアしたときの最終結果はジムのクリア数13、試合数6ぐらいになる。

9月27日(木)



コントロールとスタミナが目標値に達成した。フォークの変化球レベルを3にした直後、阿畑とあおいのイベントが発生。友情タッグ練習が可能になった。

10月9日(火)



試合に勝ってDJB-78を仲間にしたあと「スナイパーボール」を交換、装備してついにAA達成。そのあと神社でパピヨンが仲間に加わり、練習内容が充実した(球速タッグはここでは狙わなかった)。

11月20日(火)



神社イベントで「ピンチ○」取得。以降は友情タッグ練習で変化球を伸ばし、カーブ6、フォーク5に。最終的に「対左打者○」「打球反応○」も取得した。

狙え! 160km/h投手

打者を真っ向から力でねじ伏せる、あくまでストレート勝負にこだわる投手。ここでは、そんな160km/h投手育成方法の一例を紹介する。

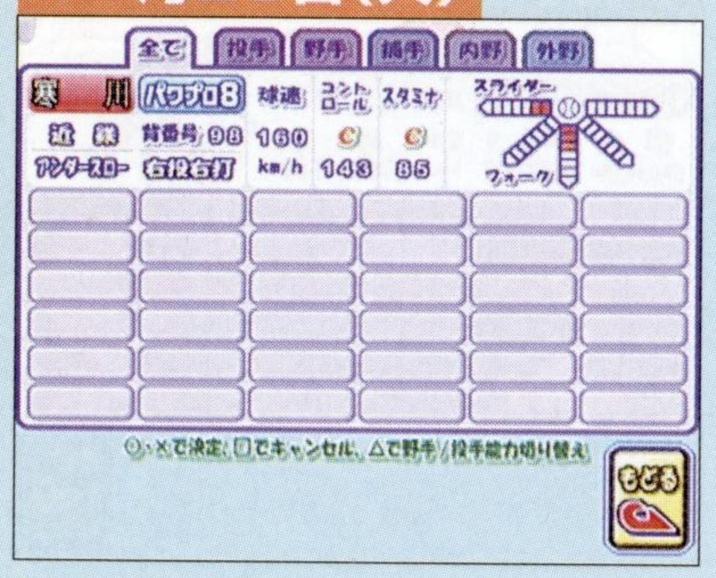
SAMPLE REPLAY

9月30日(日)



コントロールとスタミナは予定通りCになった。その直後に猪狩が仲間になって球速上げが順調に進み、9月終了前に球速が140km/hを超えた。

11月20日(火)



球速練習のレベルがほとんど上がらなかったが、黒服登場時にはどうにか150km/h。このあと「速球ボール」を購入、最後でなんとか目標を達成した。

目標数値		
球速	コントロール	スタミナ
160km/h	C	C
変化球	2種類以上、変化球レベルの合計値5以上	

❶160km/hを目指すための下準備

まずは初期能力。「センス○」がついていれば別だが、基本は球速130km/h以上で始めたい。ゲームスタート後はすぐに変化球を覚え、それをレベル3まで上げ、もう1種類の変化球を覚えておく。次にコントロールとスタミナをDまで伸ばす。これで試合に臨む準備は完了だ。あとは街を見つけて試合を重ねていく。ここまでの仕込みを9月上旬、できれば8月いっぱいで終らせたい。

❷試合と球速練習を繰り返す

9月に入って少しのあいだは、まだまだコントロールとスタミナアップを継続。育成が順調なら、9月中旬でコントロールとスタミナはCになる(スタミナは「スタミナ弁当」に頼る手もある)。ここからは、試合直後で変化球レベルが上がりそうな場合と、技術ポイントが不足したとき以外は、とにかく球速練習を続けて、球速を上げていこう。この調子で進めて、9月が終るころに球速が140km/hを超えていればまったく問題ない。仲間は、猪狩とDJB-78がいれば先の展開が楽になるし、神社がそばにあれば数日通うなどしてパピヨンと猪狩の友情タッグ練習を組めればベストだ。

❸目標到達が可能かどうか見極める

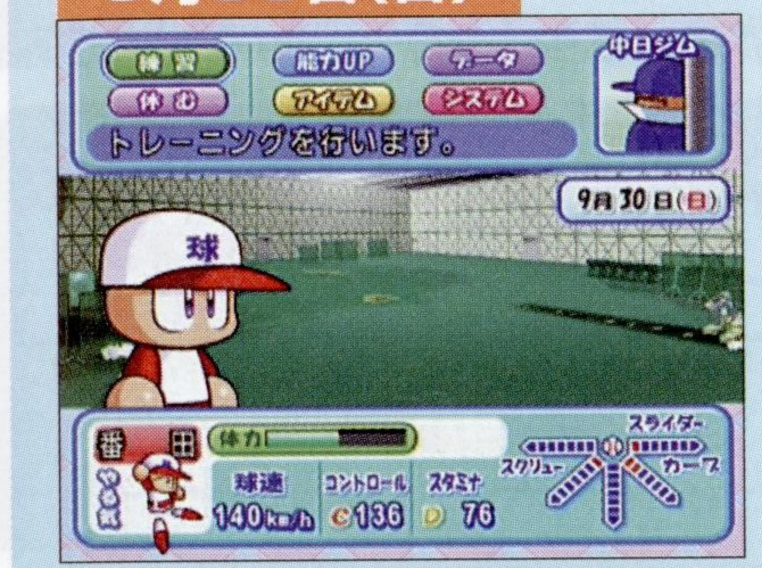
10月20日に黒服がきた時点で、最終的に160km/hに届くかどうかが見えてくる。このときに150km/hを超えていないと目標達成は微妙で、下回っていたら、街にいって「速球ボール」や「パワリンマッスル」などのアイテムを購入しておこう。最終段階で「速球ボール」を装備することで、なんとか160km/hに到達させるのだ。

狙え! 変化球投手

多彩な方向へ球を投げ分け、打者をほんろうするチームの切り札的存在。ここでは、コントロールの優れた3方向変化球投手の育成法を解説。

SAMPLE REPLAY

9月30日(日)



球速140km/h。このあとすぐ変化球レベルも上がり、合計値が5となる。ここからあとは、阿畑とあおいの友情タッグ練習だけをひたすら続けた。

11月20日(火)



「スナイパーボール」を交換、コントロールをAにしたあと、アダムと対戦。試合に勝ってスタミナをC、変化球レベルを上げて、ラストスパート。そして目標を達成した。

目標数値		
球速	コントロール	スタミナ
140km/h	A	D
変化球	3種類以上、変化球レベルの合計値10以上	

❶変化球投手の仕込み

変化球投手育成にあたって、キャラクターの初期能力は「センス○」か、球速130km/h以上がいい。ゲームスタート後にまずやるべきことは、変化球を3種類覚えてしまうこと。次に試合で活躍するために、コントロールとスタミナをDまで上げよう。これらを8月中に終らせてしまうことが、第1のステップだ。

❷球速とコントロールを上げる

9月に入ってからは、球速とコントロールを上げることと、阿畑とあおいを仲間にすることがメインになる。大量の変化球ポイントを得るためには、このふたりの友情タッグ練習が必要だ。そのための準備期間として9月を当て、なんとかふたりを仲間にする。9月末までに球速が140km/h、コントロールC、阿畑とあおいが仲間になっている状態が理想的だ。

❸友情タッグ練習で仕上げを行う

10月以降は、ジムでの練習は阿畑とあおいの友情タッグ練習のみで進める。技術ポイントも多く得られるので、コントロールも一緒に上げていこう。ふたりの体力がMAXの場合、2回友情タッグ練習をして1回休み、次は1回友情タッグ練習をして1回休む。さらにもう1回友情タッグ練習をすれば、ひとつのジムあたり合計4回の友情タッグ練習が行える。これで10月下旬に黒服がくるころには、コントロールは151を超えているはず。あとは「スナイパーボール」(10枚)を装備して変化球レベルだけを上げればいい。変化球練習のレベルが4~5ぐらいなら、最終期限前に、変化球レベルの合計値10は問題なく到達できる。

野手育成術

ここからは、優秀な野手を育成するためのポイントを解説する。野手には6つの基本能力があり、特殊能力の数も多いため、個性ある選手を育成する楽しみはつきない。どんな選手を作るのか、明確なテーマを持って育成しよう。

キャラクターメイキング

野手のキャラメイク時は、以下の8項目を選択する。投手のように利き腕の右左で取得できる変化球が違うなどの変化はないが、左打ちの場合、右打ちよりもバッターボックスが一塁に近く塁に出やすいという利点があるので、打撃に自信がない人は左がオススメだ。ほかには、出身によって体力回復量(高校卒33、大学卒30、社会人27)と、特殊能力を取得するときの経験点に差が出るくらいなので、自分の好きなものを選んで大丈夫だ。

◆設定項目

名前	ひらがな／カタカナ／漢字／英数／記号、全角3文字／半角6文字
好きな球団	12球団のなかから1チームを選択
出身	高校卒／大学卒／社会人
利き腕	右投右打／右投左打／右投両打／左投左打／左投右打／左投両打
守備位置	捕手／一塁手／二塁手／三塁手／遊撃手／外野手
フォーム	スタンダード／クラウチング／一本足／振り子
タイプ	おまかせ／万能タイプ／1番打者タイプ／2番打者タイプ／3番打者タイプ／4番打者タイプ／8番打者タイプ／マニュアル
顔	4種類のなかから選択

◆野手の初期値

パターン	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ	特殊能力
1	F(2)	F(50)	G(3)	G(3)	G(3)	1	
2	F(2)	F(50)	G(2)	F(4)	G(3)	1	
3	F(2)	F(50)	F(4)	G(3)	G(2)	1	
4	F(2)	F(50)	G(3)	G(2)	F(4)	1	
5	G(1)	E(70)	G(2)	G(2)	G(2)	1	
6	F(2)	F(50)	G(2)	G(3)	G(3)	2	
7	E(3)	F(50)	G(3)	G(3)	G(2)	1	
8	G(1)	F(50)	F(4)	F(4)	F(4)	1	サボリぐせ
9	E(3)	F(60)	G(2)	G(2)	G(3)	1	センス×
10	F(2)	F(40)	F(4)	F(4)	F(4)	1	ケガしやすい
11	F(2)	F(40)	G(2)	G(2)	G(2)	1	センス○
12	F(2)	F(60)	G(3)	G(2)	F(4)	1	
13	F(2)	F(50)	F(4)	G(3)	G(3)	1	
14	F(2)	F(60)	G(2)	G(3)	G(3)	3	
15	F(2)	F(60)	F(4)	F(4)	F(4)	1	センス×／寝坊
16	F(2)	F(50)	F(5)	F(4)	F(5)	1	ケガしやすい／サボリぐせ／寝坊
17	E(3)	E(70)	D(8)	D(8)	D(8)	1	センス○

※全パターンとも、エラー率7、投手能力は球速100km/h、コントロールG(20)、スタミナG(0)。

◆野手の初期能力と出身

野手の初期能力は左表の17パターンが用意されていて、出身によって次のように出現するパターンが変化する。

高校卒………1～15
大学卒………2～16
社会人………3～16

これにパターン17が加わり、ランダムで初期能力が決められる(社会人がパターン17の登場する確率が高い)。また、体力の数値、体力の最大値はともに100で、やる気は普通からスタートする。

8つの成長タイプ

成長タイプは8種類から選択できる。「マニュアル」以外は、各能力のアップや特殊能力の取得を、CPUがすべて自動的に行ってくれる。以下に、各タイプを選んだときの成長の仕方をあげておくので、自分の育成したい選手に合ったタイプを選ぼう。

おまかせ

COMに任せる

取得した経験点に応じて、CPUが自動的に判断し、能力を取得していくタイプ。あまりあれこれと悩むことなく、楽に選手を育成することができるのが特徴だ。

万能タイプ

平均的に成長

各能力を平均的に上げていく成長タイプ。うまく練習メニューを組んでゲームを進めていけば、バランスのいい万能型の選手に育て上げることも可能だ。

1番打者タイプ

出塁率と機動力を重視する

走力や「内野安打」「盗塁○」など、足で相手をかき回すための能力を重視してあげていくタイプ。機動力の高い選手を育成したいときに有効だ。

2番打者タイプ

出塁率とバント力を重視する

走力や「バント○」など、足が速く、バント技能を持った選手に成長させていくタイプ。犠打などの小技のうまい選手を育成したいときに選択しよう。

3番打者タイプ

総合的な打撃力を重視する

ミートカーソルや「アベレージヒッター」など、出塁率を重視した打撃力を中心に上げていくタイプ。打率が高く、長打力のある選手に成長していく。

4番打者タイプ

パワーを重視する

パワーや「パワーヒッター」などを優先して成長させていくタイプ。ホームランなどの一発長打を狙える強打者を育成したいときに選択しよう。

8番打者タイプ

守備力を重視する

守備力や「送球○」などを優先して上げていく成長タイプ。打撃力よりも守備のうまさを重視した、強肩堅守の選手を育成したいときに選択しよう。

マニュアル

プレイヤーが自分で能力を上げる

取得した経験点を見ながら、上げる能力を自分自身で決めていく。ボーナスポイントはないが、育成の状況によって途中で方針を変更できるので、オススメのタイプだ。

出身による違いは？

野手の場合も投手と同じように、特殊能力取得時に、高校卒は筋力ポイント、社会人は技術・精神ポイントが少なくてすむ。初期値の範囲も体力回復量も、投手と同じように変わってくる。自分の育成方針や狙いたい特殊能力などに合わせて選択するのがいいが、オススメは体力回復量が多く、練習が数多くこなせる高校卒だ。



大学卒は高校卒と社会人のあいだ。バランスを取るのなら、この出身を選択していこう

●野手練習メニュー●

以下の表は、野手育成時にジムで1回練習したときに得られる基本ポイントを示している。また、友情タッグ練習の効果はP.530を参照。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
基礎	レベル1	ジョギング	−12	1	0	−5	0	1	24	80
	レベル2	走りこみ	−14	2	0	−5	0	1	25	75
	レベル3	強化ランニング	−16	3	0	−5	0	2	26	70
	レベル4	マラソン	−18	4	0	−5	0	2	27	65
	レベル5	フルマラソン	−19	5	0	−5	0	3	28	65
	レベル6	フルマラソン	−20	6	0	−5	0	3	29	65
	レベル7	フルマラソン	−21	7	0	−5	0	4	30	65
	レベル8	フルマラソン	−22	8	0	−5	0	4	31	65
	レベル9	フルマラソン	−23	9	0	−5	0	4	32	65
	レベル10	フルマラソン	−24	10	0	−5	0	5	33	65
筋力	レベル1	腕立て伏せ	−12	14	−4	−4	−10	0	19	80
	レベル2	ダンベル	−14	18	−4	−4	−10	0	20	80
	レベル3	バーベル	−16	22	−3	−3	−10	0	20	50
	レベル4	ベンチプレス	−18	25	−3	−3	−10	0	21	50
	レベル5	パワーベンチプレス	−19	28	−2	−2	−10	0	21	50
	レベル6	パワーベンチプレス	−20	31	−2	−2	−10	0	22	50
	レベル7	パワーベンチプレス	−21	33	−1	−1	−10	0	22	50
	レベル8	パワーベンチプレス	−22	35	−1	−1	−10	0	23	50
	レベル9	パワーベンチプレス	−23	37	−1	−1	−10	0	23	50
	レベル10	パワーベンチプレス	−24	39	−1	−1	−10	0	24	50
打撃	レベル1	素振り	−10	6	0	4	0	0	19	90
	レベル2	ティーバッティング	−12	9	0	7	0	0	20	90
	レベル3	トスバッティング	−14	12	0	10	0	0	20	70
	レベル4	特打	−16	15	0	13	0	0	21	50
	レベル5	マシン打撃	−18	17	0	16	0	0	21	50
	レベル6	マシン打撃	−20	20	0	19	0	0	22	50
	レベル7	マシン打撃	−21	22	0	21	0	0	22	50
	レベル8	マシン打撃	−22	24	0	23	0	0	23	50
	レベル9	マシン打撃	−23	25	0	24	0	0	23	50
	レベル10	マシン打撃	−24	26	0	25	0	0	24	50

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
走塁	レベル1	ダッシュ	−12	0	17	0	0	0	19	70
	レベル2	砂袋ダッシュ	−14	0	20	0	0	0	20	50
	レベル3	ベースランニング	−16	1	23	0	0	0	20	45
	レベル4	オーバースピードダッシュ	−18	2	26	0	0	0	21	40
	レベル5	坂道ダッシュ	−19	3	29	0	0	0	21	40
	レベル6	坂道ダッシュ	−20	4	32	0	0	0	22	40
	レベル7	坂道ダッシュ	−21	5	35	0	0	0	22	40
	レベル8	坂道ダッシュ	−22	6	38	0	0	0	23	40
	レベル9	坂道ダッシュ	−23	7	41	0	0	0	23	40
	レベル10	坂道ダッシュ	−24	8	44	0	0	0	24	40
守備	レベル1	キャッチボール	−15	0	3	12	0	0	19	80
	レベル2	遠距離キャッチボール	−17	0	5	16	0	1	20	50
	レベル3	ノック	−20	0	7	20	0	1	20	45
	レベル4	近距離ノック	−21	0	9	24	0	2	21	40
	レベル5	実戦守備	−22	0	11	27	0	2	21	40
	レベル6	実戦守備	−23	0	12	30	0	3	22	40
	レベル7	実戦守備	−24	0	13	32	0	3	22	40
	レベル8	実戦守備	−25	0	14	34	0	4	23	40
	レベル9	実戦守備	−26	0	15	36	0	4	23	40
	レベル10	実戦守備	−27	0	16	38	0	5	24	40
球速	レベル1	ハンドクリップ	−15	2	0	0	−2	0	19	80
	レベル2	遠投	−16	3	0	0	−2	0	20	80
	レベル3	チューブトレーニング	−17	4	0	0	−2	0	20	65
	レベル4	投げ込み	−18	5	0	1	−3	0	21	50
	レベル5	実戦投げ込み	−19	6	0	1	−3	0	21	50
	レベル6	実戦投げ込み	−20	6	0	1	−3	0	22	50
	レベル7	実戦投げ込み	−21	7	0	1	−4	0	22	50
	レベル8	実戦投げ込み	−22	7	0	1	−4	0	23	50
	レベル9	実戦投げ込み	−23	8	0	1	−4	0	23	50
	レベル10	実戦投げ込み	−24	8	0	1	−4	0	24	50

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
コントロール	レベル1	FBP	−15	0	0	3	0	0	19	80
	レベル2	的当て	−16	0	0	4	0	0	20	80
	レベル3	シャドーピッチング	−17	0	0	5	0	1	20	80
	レベル4	打撃投手	−18	0	0	6	0	2	21	70
	レベル5	コース投げ込み	−19	0	0	7	0	2	21	70
	レベル6	コース投げ込み	−20	0	0	7	0	2	22	70
	レベル7	コース投げ込み	−21	0	0	8	0	2	22	70
	レベル8	コース投げ込み	−22	0	0	8	0	2	23	70
	レベル9	コース投げ込み	−23	0	0	8	0	2	23	70
	レベル10	コース投げ込み	−24	0	0	8	0	2	24	70
変化球	レベル1	初級変化球練習	−20	−5	−5	0	1	0	10	50
	レベル2	中級変化球練習	−21	−5	−5	1	2	0	11	40
	レベル3	上級変化球練習	−22	−5	−5	1	3	0	12	40
	レベル4	特上変化球練習	−23	−5	−5	2	4	0	13	35
	レベル5	究極変化球練習	−24	−5	−5	2	5	0	14	35
	レベル6	究極変化球練習	−25	−5	−5	2	5	0	15	35
	レベル7	究極変化球練習	−26	−5	−5	2	6	0	16	35
	レベル8	究極変化球練習	−27	−5	−5	2	6	0	17	35
	レベル9	究極変化球練習	−28	−5	−5	3	7	0	18	35
	レベル10	究極変化球練習	−29	−5	−5	3	7	0	19	35
リフレッシュ	レベル1	準備体操	10	0	0	1	0	0	10	100
	レベル2	ストレッチ	12	0	0	2	0	0	11	100
	レベル3	全身マッサージ	14	0	0	3	0	0	12	100
	レベル4	リザレクション	16	0	0	4	0	0	13	100
	レベル5	PNF	18	0	0	5	0	0	14	100
	レベル6	PNF	20	0	0	5	0	1	15	100
	レベル7	PNF	21	0	0	5	0	2	16	100
	レベル8	PNF	22	0	0	5	0	3	17	100
	レベル9	PNF	23	0	0	5	0	4	18	100
	レベル10	PNF	24	0	0	5	0	5	19	100

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

練習メニュー	レベル	練習内容	体	筋	敏	技	変	精	コ	ケ
メンタル	レベル1	プラス思考	5	0	0	0	0	5	10	100
	レベル2	ポジティブシンキング	6	0	0	0	0	7	11	100
	レベル3	イメージトレーニング	7	0	0	0	0	9	12	100
	レベル4	瞑想	8	0	0	0	0	11	13	100
	レベル5	無の境地	10	0	0	0	0	13	14	100
	レベル6	無の境地	12	0	0	0	0	15	15	100
	レベル7	無の境地	14	0	0	0	0	17	16	100
	レベル8	無の境地	15	0	0	0	0	19	17	100
	レベル9	無の境地	16	0	0	0	0	21	18	100
	レベル10	無の境地	17	0	0	0	0	23	19	100

※体＝体力、筋＝筋力ポイント、敏＝敏捷ポイント、技＝技術ポイント、変＝変化球ポイント、精＝精神ポイント、コ＝コーチ評価、ケ＝ケガしない度(高いほどケガをする確率が低く、100は絶対にケガをしない)。

巫女さんイベントで特殊能力を狙う！

巫女さんとのイベントでは、多くの特殊能力取得のチャンスがある。神社で「特に用事は～」を選択し、巫女さんの悲しそうな顔を見た時点から連続イベントとなる。それから神社にいくたびに「特に用事は～」を選択すると、3回目の選択時(全部で4度目)に、巫女さんと街で遊ぶイベントが発生。巫女さんを追いかけてつかまえれば、ひと夏のロマンスが誕生する。そこで投手は「ピンチ○」、野手は「粘り男」を取得できる。このとき、つかまえたのにロマンスが終った場合、一定確率で投手は「リリース○」、野手は「サヨナラ男」を取得する。また、ひと夏のロマンス誕生後に神社にいくと、「特に用事は～」の選択肢は「遊ぶ」になる。そのあとふたりの関係を矢部君が修復するイベントが発生したら、「遊ぶ」の選択肢がさらに「魅惑のマッサージ」に変化。これを実行すれば、「ケガしにくい」「ムラッ気」などを取得できる。



神社に通って4回目に、高い確率で特殊能力を取得できる。これらのイベントについての詳細はサクセスイベント集参照(P.474)



「魅惑のマッサージ」で特殊能力を取得する。単純に体力回復、やる気アップの効果もあるので、積極的に利用してみよう

野手の能力取得ポイント

ミートカーソル

ミートカーソルの最高は7。上げるためには、筋力ポイント、技術ポイント、精神ポイントが必要となる。「素振り」などの打撃練習で筋力ポイントと技術ポイントを得て、「プラス思考」などのメンタル練習で精神ポイントを集めて、上げていくのが基本で、技術ポイントを多く必要とする。

ミートカーソル	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
6→7	10	127	12
5→6	10	105	10
4→5	10	85	8
3→4	10	60	6
2→3	10	40	4
1→2	10	22	2

パワー

パワーの最高は255。アップに必要なのは筋力ポイントのみだ。これらの経験点は「素振り」などの打撃練習か、「腕立て伏せ」などの筋力練習で得られる。ただし筋力練習は敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイントが下がるので注意しよう。特に守備力や走力とは、上げる時期をずらすのが基本。

パワー	筋力ポイント
140以上	7
120～139	6
100～119	5
99以下	4

走力

走力の最高は15。上げるには、敏捷ポイントと技術ポイントが必要となる。「ダッシュ」などの走塁練習で敏捷ポイントを得て、「素振り」などの打撃練習や「キャッチボール」などの守備練習で技術ポイントを補い、上げていくのが基本。走塁練習と守備練習の組み合わせで進めれば、下がる経験点がないため、順調に上げていける。

走力	敏捷ポイント	技術ポイント	走力	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	61	10	7→8	33	10
13→14	57	10	6→7	29	10
12→13	53	10	5→6	25	10
11→12	49	10	4→5	21	10
10→11	45	10	3→4	17	10
9→10	41	10	2→3	13	10
8→9	37	10	1→2	9	10

肩力

肩力の最高は15。上げるには、筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイントが必要。基本は「素振り」などの打撃練習で筋力ポイントと技術ポイントを得て、「ダッシュ」などの走塁練習で敏捷ポイントを得る。最も必要な筋力ポイントを得るために「腕立て伏せ」などの筋力練習もいいが、下がる敏捷ポイントと技術ポイントに注意。

肩力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	肩力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	44	5	5	7→8	22	5	5
13→14	41	5	5	6→7	20	5	5
12→13	38	5	5	5→6	18	5	5
11→12	35	5	5	4→5	16	5	5
10→11	32	5	5	3→4	14	5	5
9→10	29	5	5	2→3	12	5	5
8→9	24	5	5	1→2	10	5	5

守備力

守備力の最高は15。上げるには、敏捷ポイント、技術ポイント、精神ポイントが必要。「キャッチボール」などの守備練習で敏捷ポイントと技術ポイントを得て、不足しがちな精神ポイントは「ポジティブシンキング」などのメンタル練習で得る。Aまでには、多くの技術ポイントが必要となる。ミートカーソルで使うならバランスを考える必要がある。

守備力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント	守備力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
14→15	8	70	5	7→8	8	35	5
13→14	8	65	5	6→7	8	30	5
12→13	8	60	5	5→6	8	25	5
11→12	8	55	5	4→5	8	20	5
10→11	8	50	5	3→4	8	15	5
9→10	8	45	5	2→3	8	10	5
8→9	8	40	5	1→2	8	5	5

※二塁手と遊撃手およびサブポジションがあると技術ポイントはプラスされる。

弾道タイプ

弾道タイプの最大は4。上げるには、筋力ポイントと技術ポイントが必要になる。「素振り」などの打撃練習を繰り返せば、順調に筋力ポイントと技術ポイントを得られるので、これを基本として上げていこう。

弾道タイプ	筋力ポイント	技術ポイント
3→4	30	30
2→3	20	20
1→2	10	10

特殊能力取得ポイント

野手が経験点で取得できる特殊能力は20個と多い。どんな選手を作りたいか、そのためにどの特殊能力を取るかを、しっかり決めたうえで進めていこう。特に取得に必要な経験点は、出身ごとに違うものもあるので注意。また、サブポジションの取得時には、自分のメインの守備位置で必要な経験点が異なることも覚えておこう。

特殊能力	出身	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
アベレージヒッター	高校卒	10	60	95	70
	大学卒	20	60	85	65
	社会人	25	60	75	60
キャッチャー○	高校卒	10	20	75	75
	大学卒	20	20	65	70
	社会人	30	25	55	60
キャッチャー◎	高校卒	10	20	90	90
	大学卒	20	20	80	85
	社会人	30	25	75	75
送球○	高校卒	10	20	50	0
	大学卒	20	20	50	0
	社会人	30	20	50	0
送球×が直る	高校卒	5	10	25	0
	大学卒	10	10	25	0
	社会人	15	10	25	0
走塁○	高校卒	0	40	45	25
	大学卒	0	50	40	20
	社会人	0	50	40	20
走塁×が直る	高校卒	0	20	22	12
	大学卒	0	25	20	10
	社会人	0	25	20	10

特殊能力	出身	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
体当り	高校卒	25	0	0	0
	大学卒	30	0	0	0
	社会人	40	0	0	0
対左投手○	高校卒	0	20	55	20
	大学卒	0	20	50	20
	社会人	0	20	50	20
対左投手×が直る	高校卒	0	10	27	10
	大学卒	0	10	25	10
	社会人	0	10	25	10
チャンス○	高校卒	0	10	15	40
	大学卒	0	10	10	40
	社会人	0	10	10	40
チャンス×が直る	高校卒	0	5	7	20
	大学卒	0	5	5	20
	社会人	0	5	5	20
盗塁○	高校卒	0	50	35	45
	大学卒	0	60	30	40
	社会人	0	60	30	40
盗塁×が直る	高校卒	0	25	17	22
	大学卒	0	30	15	20
	社会人	0	30	15	20
内野安打	高校卒	0	70	45	20
	大学卒	0	80	40	15
	社会人	0	80	40	15
パワーヒッター	高校卒	110	10	30	0
	大学卒	125	10	20	0
	社会人	140	10	15	0
バント○	高校卒	0	0	35	5
	大学卒	0	0	30	3
	社会人	0	0	30	3
バント◎	高校卒	0	0	55	10
	大学卒	0	0	50	6
	社会人	0	0	50	6
ブロック○	高校卒	30	0	25	30
	大学卒	40	0	20	30
	社会人	50	0	20	30
ヘッドスライディング	高校卒	0	10	25	20
	大学卒	0	20	20	20
	社会人	0	20	20	20

サブポジション取得ポイント

◆メインが捕手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	24	102	54
サブポジ遊	24	102	54
サブポジ外	20	85	45

◆メインが一塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	20	85	45
サブポジ遊	24	102	54
サブポジ外	20	85	45

◆メインが二塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ三	20	85	45
サブポジ遊	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが三塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	20	85	45
サブポジ遊	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが遊撃手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	20	85	45
サブポジ三	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが外野手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	24	102	54
サブポジ遊	24	102	54

野手の投手能力取得ポイント

野手の投手能力取得には、投手が普通に基本能力を取得するよりも、約1.5倍の経験点が必要となる。またプレイ中、ジムに変化球練習のメニューが出現しない確率は高い。つまり、変化球取得は変化球練習が出たら、すかさず覚えておくのがポイントとなる。そして、同じ理由から、レベルを上げていくのはあきらめたほうがいい。それよりも、球速やコントロールをアップさせて、選手の能力を整えていこう。

◆球速

球速	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
155km/h以上	75	38	5
150～154km/h	59	27	1
145～149km/h	42	23	0
140～144km/h	35	18	0
135～139km/h	27	14	0
130～134km/h	20	10	0
129km/h以下	12	6	0

◆スタミナ

スタミナ	筋力ポイント
150以上	12
110～149	9
80～109	5
79以下	3

◆コントロール

コントロール	技術ポイント	精神ポイント
180以上	15	9
155～179	12	7
135～154	9	6
120～134	6	5
119以下	5	1

◆変化球（1方向のみ上げた場合）

変化球レベル	技術ポイント	変化球ポイント
6→7	34	186
5→6	30	156
4→5	25	96
3→4	21	75
2→3	16	51
1→2	12	30

※シンカーとシュートの変化球レベルを上げるには、社会人か大学卒なら精神ポイントが5ポイント、高校卒なら6ポイント必要となる（レベルによる違いはなく一律）。

やる気と体力をチェック

投手同様、野手育成時もタフ度はない。つまり体力の残量が多ければ多いほど、ケガをしてしまう確率は低いというわけだ。基本的には体力ゲージが黄色になった時点で、「休む」か「パワリン」などのアイテムを使って回復させていこう。ちなみに体力の最大値は、「まんぷく弁当」を食べる、ダイジョーブ博士の手術で成功するなどで上昇する。次に、やる気は、試合と友情タッグ練習時の取得経験点に影響する。試合ではいい結果を残すためにも絶好調にしておき、友情タッグ練習で経験点を稼ぐときも、やる気には注意しておこう。



100％やる気が上がるわけではないが、やる気を上げるには矢部君などの仲間と遊びにいくのが最も確実な方法だ

試合の評価

試合で得られる経験点は、右表のように試合内容と結果によって計算される。「見返りバット」を装備していると、各得点がプラスでもマイナスでも約1.5倍される。野手の場合は三振をせずに、ホームランなどの長打を打ち、多くの打点をあげてチームを勝利に導けば、より多くの経験点を入手できることになる。追い込まれたら、三振しないようにミートカーソルを開くのが基本である。ホームランは安打でもあるので両方に該当し、合計すると7(「見返りバット」を装備していると10)になる。また経験点は、筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイント、変化球ポイント、精神ポイントの5つに振り分けられる。

試合で得られる経験点

「見返りバット」なし	「見返りバット」装備
安打×4	安打×6
二塁打×1	二塁打×2
三塁打×2	三塁打×3
ホームラン×3	ホームラン×4
盗塁×3	盗塁×4
打点×2	打点×3
三振×－2	三振×－4

勝利：(結果＋3)×2
敗戦(引き分け)：結果のみ

※変化球ポイントは得られた得点の1/16(表示されない)、精神ポイントは1/4になる。また、このふたつの経験点は、1点以下だと切り捨てられて入手できないこともあるが、ほかの経験点は最低でも2点を得られる。また盗塁は自分で狙えないので、出塁したあとはCPU任せとなる。

◆試合で得られる特殊能力

特殊能力	取得条件
三振男	三振すると1/4の確率
初球○	安打数2以上で初球を打つと1/30の確率
対左投手○	左投手と対戦時に3安打以上打つと1/10の確率
対左投手×	左投手と対戦時に三振すると1/4の確率
満塁男	満塁ホームランを打つ

仲間と一緒に練習

矢部君以外に仲間がふたり以上集まるか、練習スタンプが増えてきたら、次のジムからタッグ練習ができる。そして投手と同じように、特定の仲間の評価を上げていってイベントを発生させると、友情タッグ練習ができるようになる。野手のときに有効な組み合わせは右下の通り。この組み合わせのキャラクターが仲間がいる場合は、積極的に狙っていこう。特にオススメな友情タッグ練習は、技術ポイントを多く得られる打撃練習と守備練習。理由は、野手を平均的に成長させるときは、ミートカーソルと守備力を上げるのに必要な技術ポイントが不足することが多いからだ。つまり投手と同じように、試合に勝つと仲間にできる猪狩と工藤をできるだけ早く仲間にすることが、優秀な野手を狙う場合にも重要なこととなる。また、大会中は仲間にならないことも覚えておこう。

◆野手に有効なタッグ練習

キャラクター	筋力	打撃	走塁	守備
矢部明雄	―	―	△	△
猪狩進	―	○	○	◎
森里学	―	―	―	○
古谷正美	△	―	―	―
太田力	◎	○	―	―
ミッキー	―	―	◎	―
工藤晶	―	△	―	△
永瀬大河	―	―	―	△
猪狩守	―	◎	―	―
パピヨン	○	○	○	○

◆野手に有効な友情タッグ練習



友情タッグ練習と仲間の体力

タッグ練習は取得できる経験点がわずかに増えるだけだが、友情タッグ練習は、経験点が大きく増えるうえに、筋力練習などでも経験点が下がらないというメリットがある、お得な練習だ。ただし、友情タッグ練習時に減る仲間の体力は主人公の2倍と大きく、どちらかのパートナーが疲れてしまえば、友情タッグ練習は発動しなくなる。仲間の体力が減ると、友情タッグ練習からタッグ練習にレベルダウンし、体力がほとんどなくなると、タッグ練習さえできなくなってしまうのだ。



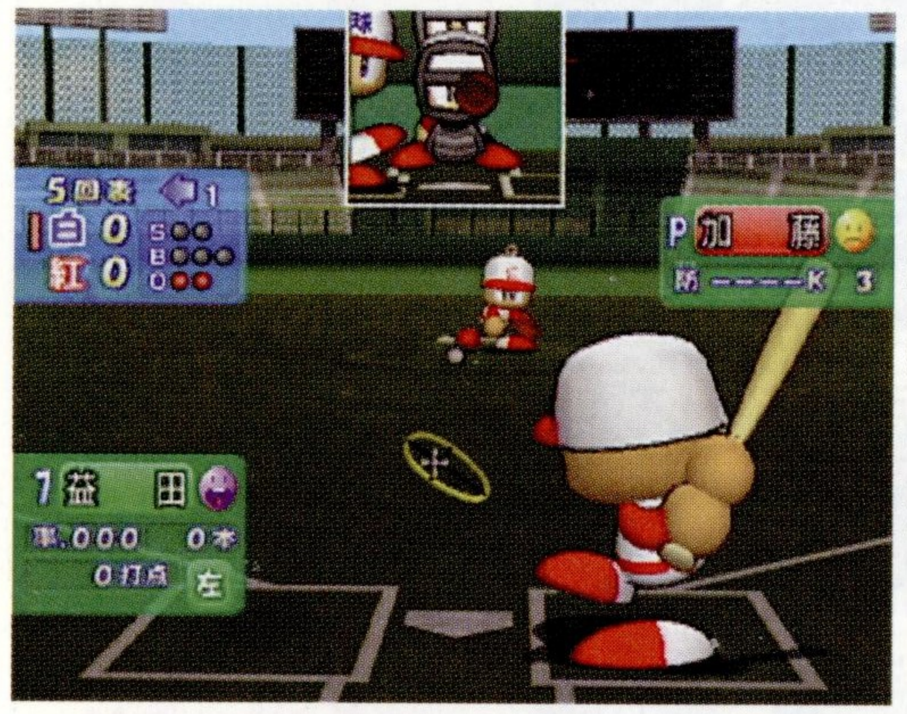
友情タッグ練習のなかで、パートナーの体力が0でも実行できるのが、リフレッシュとメンタルの友情タッグ練習だ。ただし、このままでは次のジムではパートナーに選べないので注意

活躍するための打撃術

優秀な野手を育てるには、試合で活躍して経験点を稼ぐ必要がある。ここでは、相手の球を打つコツを、4つのポイントに分けて解説する。これらの内容を踏まえて、キャンプなどで打つタイミングや変化球の曲がり方を覚えていけば、必ず腕は上達していく。慣れれば、投手の手から球が離れたあとの球筋を目で追い、打てるまでになれるはずだ。

1 狙うなら高めの甘い球！

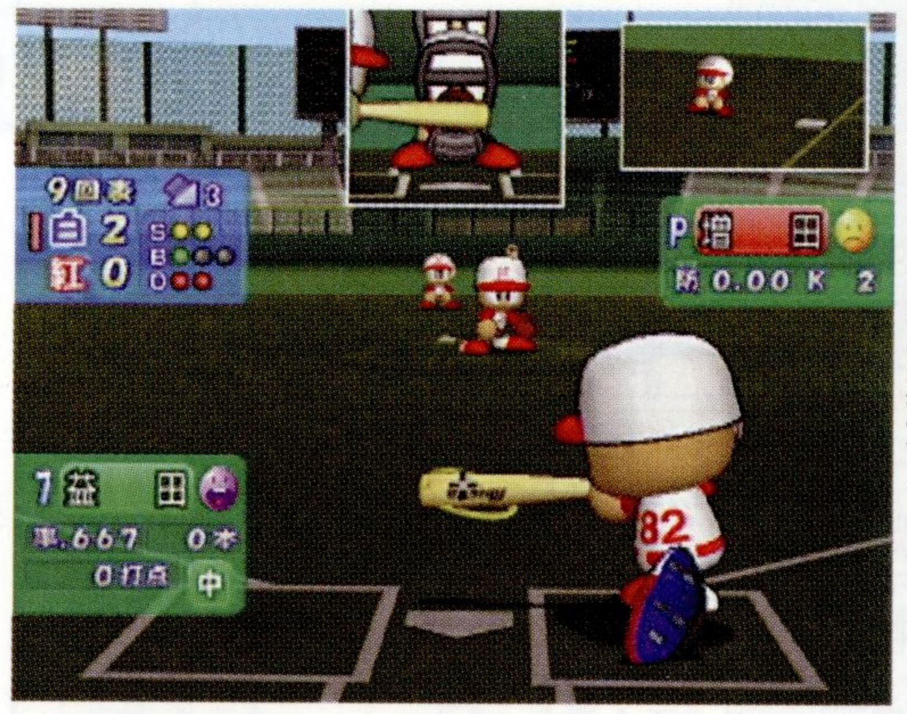
高めのストレートや、高めからストライクゾーンに入ってくる変化球は、狙い打ちするのがセオリー。これらの球は、打つと内野の頭を越えやすく、強振すればホームランにもなりやすい。低めの球は長打になりにくいので、追い込まれるまでは見送ろう。



低めを狙い打ちするときもあるが、基本は、高めの球を狙うことだ

2 タイミングはストレートに合わせる

打撃のタイミングは、相手の投げるストレートの速さを考えたタイミングで待ち、それよりも遅い変化球に対応するのが基本。特に、相手の球速が140km/h台後半以上の場合、変化球のタイミングで待っていると、ストレートに振り遅れてしまうのだ。



ストレートのタイミングで待ち変化球に対応する。これが基本だ

3 相手投手の球種をチェック

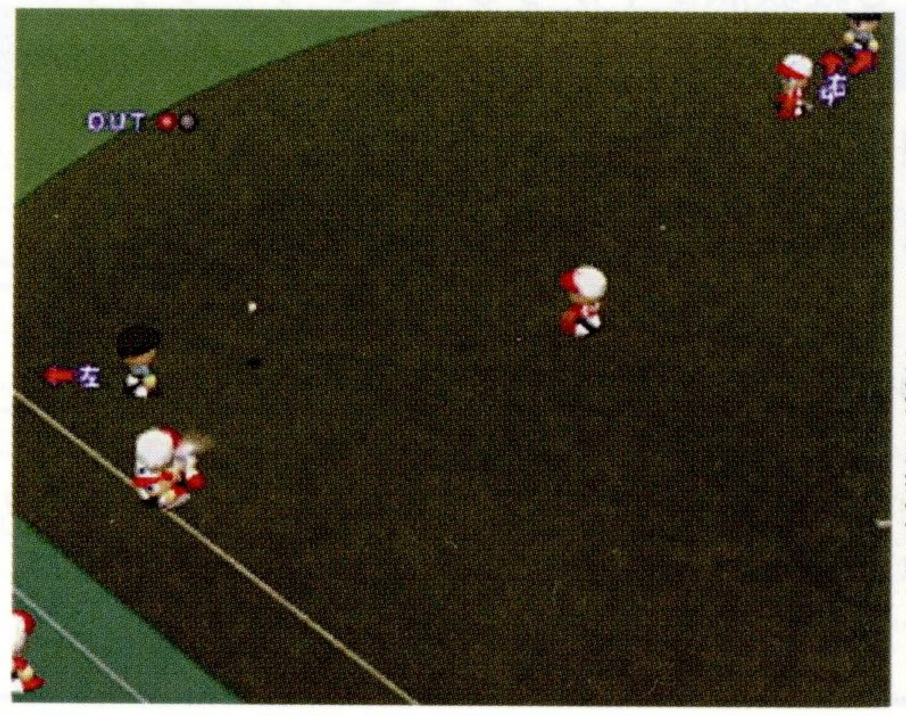
相手投手が持つ球種、ストレートの速度、そして調子による影響はどれくらいか。これらを、打席に入る前にスタートボタンを押して確認する。こうしておけば、相手の投げてくる球の軌道がイメージできるので、初球から積極的に狙っていける。



打撃術では相手の球筋のイメージを持っていることが大切

4 ひとつでも先の塁を狙う

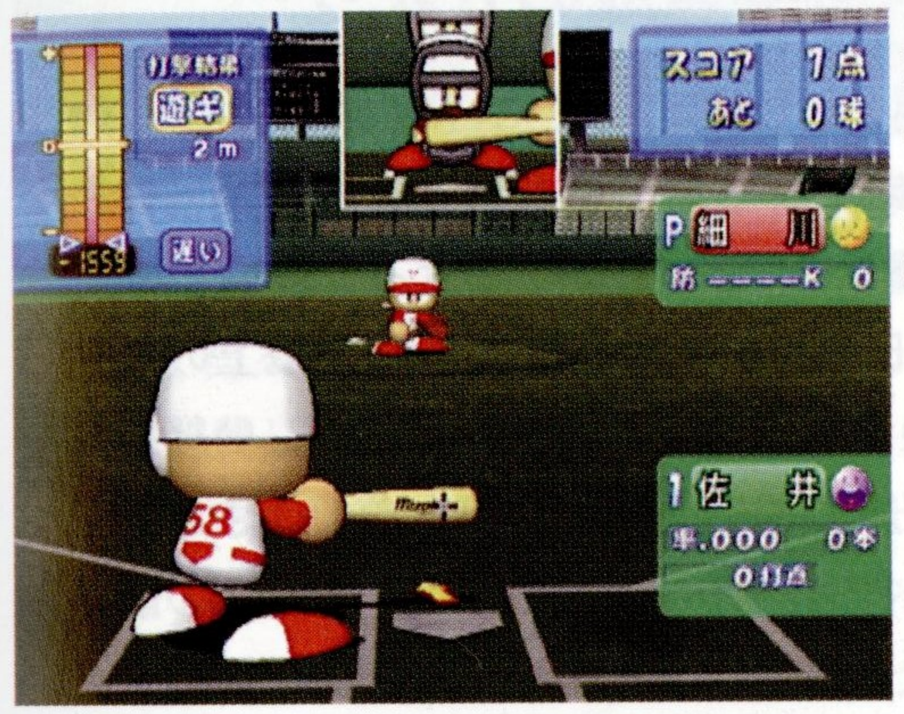
多くの経験点を得るために、安打を打ったら、ひとつでも先の塁を狙う。セントラルタワーの試合以外は、相手の守備力はあまり高くない。そのため、ある程度走力があれば（C以上が目安）、外野を抜ければ三塁までいける可能性は高い。



長打で先の塁に進むときには、予約をしておいてボタン連打が基本だ

球団スタンプを集めたら

たとえジムを数か所しか回っていなくても、球団スタンプを3つ集めた時点で黒服が登場し、試験となる。ここでのクリアに必要な点は、それまでの試合数やスカウト評価、クリアしたジム数が多いほど低くなる。ほとんどの場合、相手投手が投げる10球中、4〜12点取れば合格だ。この得点を取れなければ不合格で、仲間がいなくなり、スタンプ集めをやり直すことになる。ただし、ここではスタートボタンを押しても相手投手の球種を確認できないので注意。ここで取得できる経験点はないので、無理に長打を狙う必要はない（ドラフトの順位に影響するだけ）。左ページの打撃術を踏まえたうえで、ミートカーソルを開いて、確実に得点を稼いでクリアを目指そう。また、合格点まであと1点という状況になったら、バントでうまく転がせば、点を稼げることを忘れないようにしよう。



あと1点なら、確実にバントをしてクリアしてしまおう

アイテム装備は忘れずに

試験の前にはアイテムを装備しておかないとパワーアップできずにゲームが終ってしまうので注意。ほしいアイテムをチェックして、たとえば15枚ならミートカーソルを1上げる「ミートバット」（8枚）と、守備力を1上げる「高級グラブ」（7枚）など、計画的に使っていこう。

セントラルタワーに挑戦！

セントラルタワーで勝利したときのボーナスポイントは表の通り。これは、投手同様、通常の試合で入手できる経験点に加えて手に入るものなので、クリアすれば筋力・技術・敏捷ポイントは200点以上を取得することも可能だ（1試合4安打、うち3本塁打が目安）。もちろん経験点を使い切ってから挑戦することを忘れないように。また、野手でセントラルタワーに挑戦するときに最も大切なことは、仲間の投手である。投手がひとりもいなくても参加はできるが、パピヨンひとりではスタミナがもたないのだ。「KAMITAKA」戦では、相手チームは野手が投げるのでコールドで勝てるかもしれないが、「伝説最強」チームにはコールドにされてしまう危険性が極めて高い。ベストの投手は猪狩だが、最低でもDJB-78、大成、あおい、阿畑の誰かひとりは仲間にしてから挑戦しよう。



負ければゲームオーバー。連戦なので集中力を切らさないようにしよう

◆クリアしたときに得られるボーナス

経験点	ボーナス
筋力ポイント	＋100
敏捷ポイント	＋100
技術ポイント	＋100
変化球ポイント	＋20
精神ポイント	＋50

狙え! オールA野手

では、オールAの野手の育成方法を解説する。ここで掲載しているプロセスは練習と試合で活躍し、経験点を稼ぐことを主軸とした一例だ。

SAMPLE REPLAY

8月6日(月)



周りに街、世界一のジム、打撃に自信ありのジムがあるマップになった。街で試合をして勝ち、猪狩を仲間に。8月中にパワーCになることに成功。

9月22日(土)



世界一の練習ジムに向かう。ジムでの練習を繰り返して、パワーがAに到達。次は走力を上げ始め、10月7日(日)の時点で走力がB(13)まで到達した。

目標数値					
ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A (7)	A (140以上)	A (14以上)	A (14以上)	A (14以上)	4

❶オールA野手育成のセオリー

ベストな初期マップは、周りに打撃が得意なジムが2〜3か所、さらに街がひとつでもあること。街はひとつ見つければ、最低でも2試合はこなせる。試合で活躍すれば、たった1日でひとつのジムを回った以上の成果が出ることも多い。そう考えると、そのおいしい経験点をより多く取得するために、先に打撃力を伸ばさなければならない。そこでオールA野手を育成するときの能力アップの優先順位としては、まずパワー、次にミートカーソル、そして走力、肩力、守備力の順がセオリーとなる。

❷まずは打撃力をつけるための仕込み

最初のジムでは、とりあえず筋力練習か打撃練習を行い、パワーを上げる。守備練習と走塁練習のレベルが高いジムに入ることもあるだろうが、周りのマップがわからない状況だけに、打撃力を伸ばしておくほうが無難(そばに街があるかもしれないので)なのだ。8月中にパワーをC以上にしていれば、育成は順調だ。

CHECK 打撃練習ができないときは?

ゲームスタート時、周りに体力が得意なジムしかない場合は、オールA野手育成はきつい。基礎練習などのレベルを上げる必要は低いので、早く神社を見つけてワープするか、やり直そう。マップの形の影響で守備練習のレベルが先に上がったら、太田と古谷を仲間にして友情タッグ練習(筋力)を考える。これは足りなくなる筋力ポイントをあとで稼ぐためだ。

❸9月中にパワーをAに

9月に入ったら、12日〜18日の「お月見野球大会」に出場。ここで活躍し、順調に育成が進むと、9月末ぐらいにミートカーソルがB、パワーがAに到達する。ここでミートカーソルとパワーの能力上昇はストップ。弾道を少し上げたあと、走塁練習を中心としたメニューに切り替えよう。矢部君をパートナーにして練習を繰り返せば、走力はどんどん上がっていく。あとで守備練習をするときにも敏捷ポイントは十分に得られるので、とりあえず走力がB(13)に到達した時点で走力はストップだ。

❹肩力を上げて、最後は守備力

次は、肩力を上げるために再び打撃練習を開始し、肩力がB(13)になったら、メンタル練習を繰り返して精神ポイントを得る。これで、打撃練習でたまっていた技術ポイントを消費し、守備力を上げていけるのだ。10月12日〜18日にある「秋のドラフ島野球大会」に出場し、活躍した時点でパワーがA、守備力を除くそれ以外の能力がBに到達していれば、育成は順調に進んでいると考えていい。ここからは守備練習を繰り返すわけだが、打撃重視の育成を進めているため、守備練習のレベルが低い場合もあるだろう。そのときは打撃練習で技術ポイントを、走塁練習で敏捷ポイントを得て、守備力を上げていこう。

❺最後の仕上げはふたつのアイテムで

まずはBで止めていた走力と肩力だが、これらはレベルの高い打撃練習、矢部君やミッキーなどをパートナーとした走塁練習で、苦労せずにAまで上げられる。そして入院したり、マップをいったりきたりせずに普通にジムを回っていけば、センターチケットが15枚ぐらいはたまる。これらのチケットは「ミートバット」(8枚)と「高級グラブ」(7枚)を見つけ次第購入というスタンスでいよう(最後にジムで装備する)。それを装備して、ミートカーソルと守備力をAに到達させるのだ。ちなみにゲーム序盤から、あおいと矢部君、森里と工藤、猪狩と進の友情タッグ練習ができれば、オールA野手の育成はかなり楽になる。休む日数が減ったり、オールA野手育成のために大量に必要な技術ポイントが十分に得られるからだ。これらの友情タッグ練習は積極的に狙っていこう。

10月15日(月)



「秋のドラフ島野球大会」に出場するため街に入ると、進が出現。打撃練習を繰り返して肩力を上げつつ、猪狩兄弟の友情タッグ練習が可能になった。

10月26日(金)



試合をするために新しい街に入り、センターで「ミートバット」を見つけて購入。ミートカーソルをAにした。あとは守備力を上げていくだけだ。

11月20日(火)



「高級グラブ」を購入して、3つ目のスタンプを集めるためにヤクルトジムへ向かう。守備練習と走塁練習を繰り返して、余裕を残してオールAを達成した。

狙え！ パワー255

野球の華といえば、やはりホームラン。相手投手を粉砕する豪快な一発を放つ、パワー255のホームランアーティスト育成法の一例を解説する。

SAMPLE REPLAY

9月22日(土)



古谷と太田が9月初めに仲間になる。打撃練習を繰り返して、とりあえずの目標は達成。ふたりの友情タッグ練習で、パワーをどんどん上げていく。

11月20日(火)



パワーが235になったので、街へいき「豪腕のバット」を入手。これでパワー255を達成。「チャンス○」「体当り」などを取得した。

目標数値	
パワー	弾道タイプ
A(255)	4
特殊能力	パワーヒッター

❶古谷と太田を仲間にする

まず、出身は必ず高校卒にしよう。「パワーヒッター」取得時の筋力ポイントが少なくてすむ。また、パワー255を目指すために絶対に仲間にしたいキャラクターは、筋力の友情タッグ練習を持つ古谷と太田だ。古谷は街に移動したときにランダム、太田は矢部君と遊んだときに出現する。遅くとも9月中に仲間にしておかないと、目標達成はきびしい。

❷9月末までに弾道4、「パワーヒッター」を取得

最初はパワー140、弾道4、「パワーヒッター」取得を目指す。体力か打撃が得意なジムを中心に回り、練習レベルの低い序盤は筋力練習をメインに、打撃練習のレベルが3以上になったら打撃練習に切り替えて、筋力ポイントと技術ポイントの両方を稼いでいこう。移動の途中で街を見つけたら必ず立ち寄り、古谷の出現を狙いつつ、矢部君との「遊ぶ」コマンドで太田を仲間にするのを狙う。9月末までに2試合以上を行っていて、上記の条件が満たされていれば育成は順調だ。

❸友情タッグ練習でパワー235まで上げる

古谷と太田を仲間にできたら、友情タッグ練習を実行可能にしよう。そして10月からはふたりをパートナーに選び、ひたすら筋力練習を続ける。筋力練習のレベルが3以上なら、パワー235まで上げることはそう難しくない。あとは、センターで「豪腕のバット」(12枚)を入手して装備すればパワーが20上がり、目標達成となる。もし期限に余裕があれば、ほかの能力を上げたり、「チャンス○」などの打撃系の特殊能力を取得しよう。

狙え！ 3色守備位置選手

全守備位置を守った経験を持つオリックスの五十嵐のような、複数の守備位置を持った選手(ここでは捕内外)の育成方法を解説していこう。

SAMPLE REPLAY

9月30日(日)



9月末にパワー、肩力、守備力がCになる。走力が1足りなかったが、「ダッシュスパイク」を購入して補う。また、この街でヨネが仲間になり、必要な仲間がすべて揃った。

11月20日(火)



先に「送球○」「ブロック○」を取得。それから守備とメンタルの友情タッグ練習を交互に行い、サブポジションふたつをつけて、最後はぎりぎりで「キャッチャー◎」を取得した。

目標数値				
パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
C(95以上)	C(10以上)	C(10以上)	C(10以上)	2
特殊能力	キャッチャー◎／送球○			

❶3色守備位置取得のための条件

多くの技術ポイントと精神ポイントを必要とするため、目標数値の達成には、森里、工藤、ヨネ、高木の4人を仲間にすることが条件。さらに、スタート位置の周りに守備が得意なジムが2か所以上、街がひとつあればベストだ。基本的には守備を得意とするジムを中心に回り、ない場合は、打撃か足に自信ありのジムへ移動していくようにしよう。

❷まずは基本的な能力を上げよう

試合で活躍するためにも、最初は筋力練習を中心に実行し、パワーC、弾道2まで上げる。そこまで上げたら試合を行い、そこで得た経験点をもとに、次は筋力練習と打撃練習を中心にして肩力を上げる。基本的に、技術ポイントはすべて守備に回すため、ミートカーソルは上げられない。ミートカーソルが小さくても打てるだけの腕がないと、目標達成は難しくなる。肩力をCにしたら、次に守備練習を中心に実行し、守備力と走力を上げていく。9月末までに、パワー、走力、肩力、守備力をCにして、森里、工藤、ヨネ、高木の友情タッグのイベントを発生させていれば、まずは第一関門クリアだ。

❸最後は特殊能力とサブポジション

9月末以降は、特殊能力とサブポジションの取得を狙う。この時点で守備練習のレベルが4以上あれば、期限までにサブポジションふたつと、特殊能力の取得が可能。最低2試合(1試合は11月のアダム戦がベスト)を行い、そこで得た筋力ポイントは特殊能力の取得に回し、森里&工藤の友情タッグ練習で技術ポイント、ヨネ&高木の友情タッグ練習で精神ポイントを稼いでいけばいい。

キャラクター別攻略

ここからは、主人公が仲間にできるキャラクターたちの各種データやイベントを紹介していく。タッグ練習と友情タッグ練習時に得られる経験点の基本なども掲載しておくので、参考にしてほしい。また、仲間には人数制限があって、投手は問題ないが、野手なら主人公を含め16人が上限だということを覚えておこう。



どのキャラクターが、どの練習時に効果を発揮するかを把握することが重要



矢部 明雄 やべ あきお

主人公の相棒。普段はおちゃらけているように見えるが、プロになれるかと悩むあおいを叱咤したり、主人公と猪狩のケンカを仲直りさせるなど、仲間思いな面も見せる。

能力と得意な練習

矢部君は9月に1段階、10月に2段階、11月には評価によって分岐する3段階目の能力アップと能力が上がっていく。そして最終的には、走力BでパワーはCかD、それ以外はCというバランスのいい選手に成長する。得意な練習は、基礎、走塁、守備、リフレッシュと、影響する練習は多い。仲間が少ない野手育成時の初期段階では、タッグ練習時のパートナーとして重宝するキャラだ。



前半では練習のパートナー、後半には能力も上がって試合でも活躍できる

得意な練習

基礎	△	球速	−
筋力	−	コントロール	−
打撃	−	変化球	−
走塁	△	リフレッシュ	△
守備	△	メンタル	−

選手能力

守備位置：外　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	E(3)	肩力	E(6)
パワー	E(70)	守備力	E(6)
走力	C(11)	弾道タイプ	3
特殊能力	なし		

友情タッグ練習



あおい　街(2回いくこと)
リフレッシュ

あおいとの友情タッグ練習は、連続イベントを発生させる必要がある。ふたりの評価を上げ、2回街にいくことが条件だ。

アップする能力値	体力	技術ポイント	コーチ評価
	+50	+5	+19

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.532)。



友情タッグ練習ができるようになるイベントでは「ムード○」を取得できる

イベント紹介

数字当てゲーム

矢部君が数字当てゲームを勧めてくる。ルールは1〜4までの数字を使い、矢部君が選んだ3ケタの数を当てるもの。答えるたびにヒントがもらえ、1回で正解すれば「センス○」と、投手は「クイック○」、野手は「初球○」、2回なら投手は「キレ○」、野手は「チャンス○」などの特殊能力を取得(詳細はP.472)。



最初の解答で使っている数字3つを特定できれば、特殊能力取得のチャンス

パン屋の半額セール

矢部君と遊びにいったときに発生するイベントのひとつ。矢部君が夕方に半額になるパン屋へ連れていってくれる。そこで大量にパンが売っていれば、低確率で「チャンス○」を取得。ただし、売り切れていたり、日曜日で半額セールをやっていなかったりすると、低確率で「チャンス×」を取得してしまう。



特殊能力取得の確率は低いが、イベント自体は発生しやすい

ガンダーロボの発売日

矢部君と遊んだときに、ガンダーロボを買いにいくイベント。ランダムで4パターンに分岐する。売り切れと思ったが、棚の陰に残っていたものを見つけるパターンだと、5%の確率で「勝ち運」を取得。主人公が話しかけて、最後の1個が誰かに買われてしまうと、10%の確率で「負け運」を取得してしまう。



低確率だがうまくいけば「勝ち運」を取得できる。投手の場合は狙ってみよう



猪狩 守 いかり まもる

投げてよし、打ってよしの万能選手。とてもプライドが高く、いやみな性格だが、野球に対する情熱は人一倍強い。とても弟思いという一面も持つ。

仲間にするには…

街で試合にエントリーしたときに、相手チームのエースとしてランダムで登場。試合前に主人公たちをバカにしてくるが、試合で主人公たちのチームに負けると、一応主人公たちの実力を認めて仲間になってくれる。猪狩は投手としても打者としても、高い能力を持つ手強い相手だが、得意な練習が選手育成にはかなり有効なので、なんとか試合に勝って仲間にしておきたい。



試合の勝敗は運に左右されやすいが、仲間が多いほうが勝ちやすい

能力と得意な練習

147km/hの速球と3種類の変化球を持ち、さらにコントロールもAとかなり高い能力の投手。打者としても、パピヨンに次ぐ高い能力を持っているので、仲間にできれば試合に勝つ確率が断然アップする。特にセントラルタワーに挑戦するなら、必ず仲間にしておきたい選手だ。得意な練習は打撃練習と球速練習で、投手、野手どちらを育成する場合でも、早めに仲間にできれば育成を有利に進められるキャラだ。

得意な練習

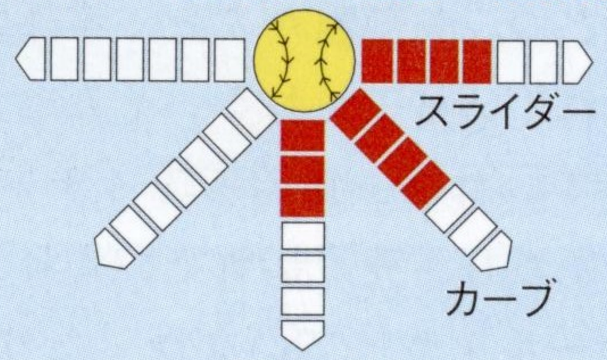
基礎	ー	球速	◎
筋力	ー	コントロール	ー
打撃	◎	変化球	ー
走塁	ー	リフレッシュ	ー
守備	ー	メンタル	ー

選手能力

守備位置：投　投打：左投左打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
147km/h	A(180)	B(130)



特殊能力　尻上がり/安定感/リリース○/ピンチ○

野手能力

ミートカーソル	E(3)	肩力	A(14)
パワー	A(145)	守備力	B(13)
走力	B(12)	弾道タイプ	4

特殊能力　パワーヒッター/安定感/強振多用

友情タッグ練習



進 ジム
打撃

ジムで主人公と猪狩のケンカを進と矢部君が仲直りさせるイベント後、実行できる。野手でふたりを仲間にしたら必ず発生させたい。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	コーチ評価
	+22	+22	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.530)。



進と矢部君の活躍で猪狩と主人公は仲直りし、友情が芽生える



パピヨン 神社
球速

ふたりの評価を上げて街→ジムで練習(ふたりをパートナーに選ぶ)→神社の順に移動すれば、友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	コーチ評価
	+27	+2	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.531)。

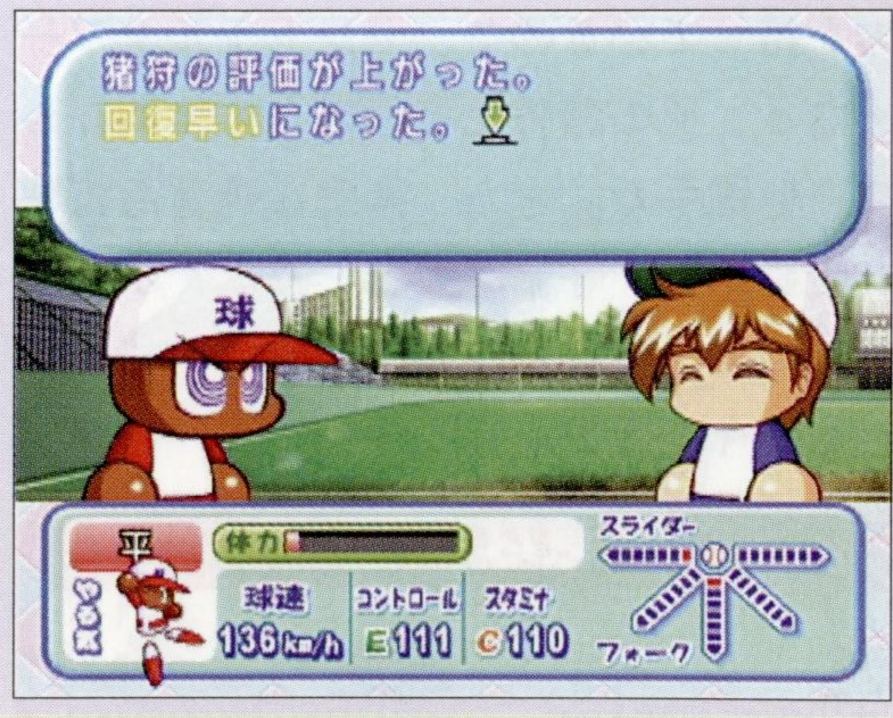


猪狩がパピヨンの謎に迫り、主人公はわけがわからないが、友情が芽生える

イベント紹介

猪狩のスペシャルメニュー

猪狩と遊んだときのイベントのひとつ。自主トレの予定があるといわれ、主人公も一緒に練習する。このときランダムで「スペシャルメニュー猪狩メドレー」という練習をして、最後までやり遂げると、低確率で投手は「回復○」、野手は「ケガしにくい」を取得できる。体力が少ないと、最後までできない。



最後まで練習できれば、特殊能力を取得できる可能性がある

最高の「ジャイロボール」

猪狩と進の友情タッグか、猪狩とパピヨンの友情タッグを成立させたあとに遊びにいくと発生するイベントのひとつ。猪狩が主人公に投手の極意を教えてくれる。このとき、相手の手元で球を伸ばす方法を教えてくれると、猪狩評価が高ければ高いほど高確率で「ジャイロボール」を取得できる(詳しくはP.449)。



猪狩と進の友情タッグを成立させて狙うと取得しやすい(猪狩評価が＋100)



猪狩 進　いかり すすむ

猪狩の弟。温厚な性格のため、みんなから好かれていて、ミッキーからは特に好かれる。仲間にできる捕手のなかで最高の実力を持つ選手である。

仲間にするには…

兄である猪狩が仲間になっている状態で街へいくと、ランダムで出現。兄と再会するイベントが発生し、自動的に仲間に加わる。進を仲間にするためには、最初に兄である猪狩を仲間にしておく必要があるので、なかなか出会いにくい人物だ。しかし、能力が高く、魅力的な関連イベントも多いので、猪狩を仲間にすることができたら、街にいって進も仲間に加えることを狙っていこう。



猪狩を仲間にして街にいけば、ランダムで登場して仲間になる

能力と得意な練習

肩力と守備力がBで、捕手としての能力は申し分ない。パワーが低いのが欠点だが、ミートカーソルがCなので、単打は十分に期待できる。仲間にできる捕手のなかで最も優れた能力を持っているので、セントラルタワーにいくなら、兄の猪狩とともに必ず仲間にしておきたい選手だ。また、得意な練習も打撃練習、走塁練習、守備練習と、幅広くボーナスがつくので、野手育成時のパートナーとして重宝するキャラだ。



野手の基本となる練習のすべてに効果を発揮するのでパートナーとして最適

得意な練習

基礎	−	球速	−
筋力	−	コントロール	−
打撃	○	変化球	−
走塁	○	リフレッシュ	−
守備	◎	メンタル	−

選手能力

守備位置：捕　投打：右投左打

野手能力

ミートカーソル	C(5)	肩力	B(13)
パワー	E(65)	守備力	B(12)
走力	B(13)	弾道タイプ	↗3
特殊能力	アベレージヒッター／キャッチャー◎		

友情タッグ練習



守 ジム
打撃

ふたりの評価が高いと、ジムで主人公と猪狩のケンカを矢部君と進が仲直りさせるイベントが発生。以降、友情タッグ練習ができる。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	コーチ評価
	+22	+22	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.530）。



筋力ポイントと技術ポイントを多く取得できるので、野手育成時は有効だ



ミッキー ジム
走塁

ふたりの評価を上げてジムで練習すると、ミッキーと進がかけっこをするイベントが発生。友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	筋力ポイント	敏捷ポイント	コーチ評価
	+3	+31	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.530）。



ミッキーのわがままにつき合ってあげたことで、友情が芽生える

イベント紹介

猪狩のバットで「広角打法」

進と遊んだときのイベントのひとつ。センターで練習しようということになる。このときに進が猪狩の使っている特製バットで練習してみないかと持ちかけてくる。ここで練習を続けて、うまくスイングできると「広角打法」を取得できる。ただし、ケガをして能力が下がってしまうこともあるので注意。



ケガをしてしまうこともあるが、レアな特殊能力なのでぜひ挑戦しよう

買い出しで「牽制○」

進と遊びにいったときに発生するイベントのひとつ。一緒に遊びにいくと、途中で買い出し当番だったのを思い出す。ここで「一緒に買いに行こう」を選択すると、進がいつもご飯を作ったりすることがわかり、65%の確率で猪狩が登場しなければ、5%の確率で「牽制○」を取得できる。



特殊能力を狙うなら、「一緒に買いに行こう」を選択しよう



阿畑 やすし あばた やすし

自称「浪速の変化球男」。自らの努力で開発したナックルをアバタボールと名づけ、得意としている。特徴のある投手を育成するためには、仲間にしておきたいキャラだ。

仲間にするには…

街にいき、試合にエントリーする(大会以外)。その試合で猪狩、DJB-78、工藤が出てこなかった場合、試合終了後に阿畑が登場する。主人公の試合を見ていた阿畑が、いいプレイをしていたじゃないかと話しかけてきて、一緒に組まないかと誘う。ここで、仲間にするを選択すれば仲間になる。なお、このときは試合の勝敗は関係なく、引き分けや負けの場合も登場する。



阿畑は唯一、試合に負けても仲間にできるキャラクターだ

能力と得意な練習

阿畑の得意な変化球は、ナックルをベースとしたオリジナル変化球(アバタボール)。球速はあまり速くないがスタミナはBと高く、セントラルタワーの戦いでは、先発投手としても起用できる。また、野手能力も平均以上なので、守備位置に空きがあった場合は、彼を入れておくのもひとつの手だろう。得意な練習は球速練習と変化球練習で、変化球練習は、あおいとの友情タッグ練習ができるようになれば、かなりの変化球ポイントを稼げる。

得意な練習

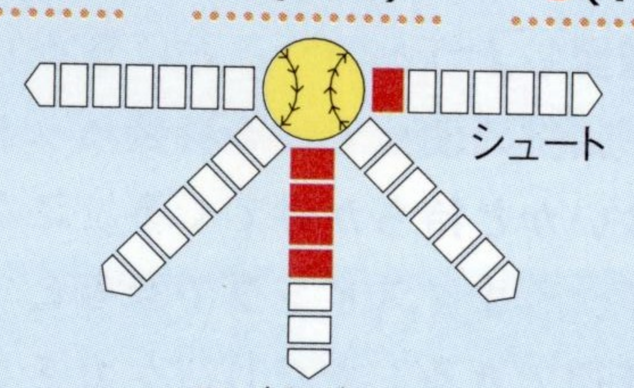
基礎	ー	球速	△
筋力	ー	コントロール	ー
打撃	ー	変化球	◎
走塁	ー	リフレッシュ	ー
守備	ー	メンタル	ー

選手能力

守備位置：投　投打：右投右打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
136km/h	D(130)	B(150)



特殊能力 なし

野手能力

ミートカーソル	E(3)	肩力	D(9)
パワー	D(80)	守備力	C(10)
走力	D(9)	弾道タイプ	3

特殊能力 なし

友情タッグ練習



あおい ジム
変化球

ふたりの評価が高いと、ジムでふたりのケンカを主人公が仲裁するイベントが発生。以降、友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+6	+17	+3	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.531)。

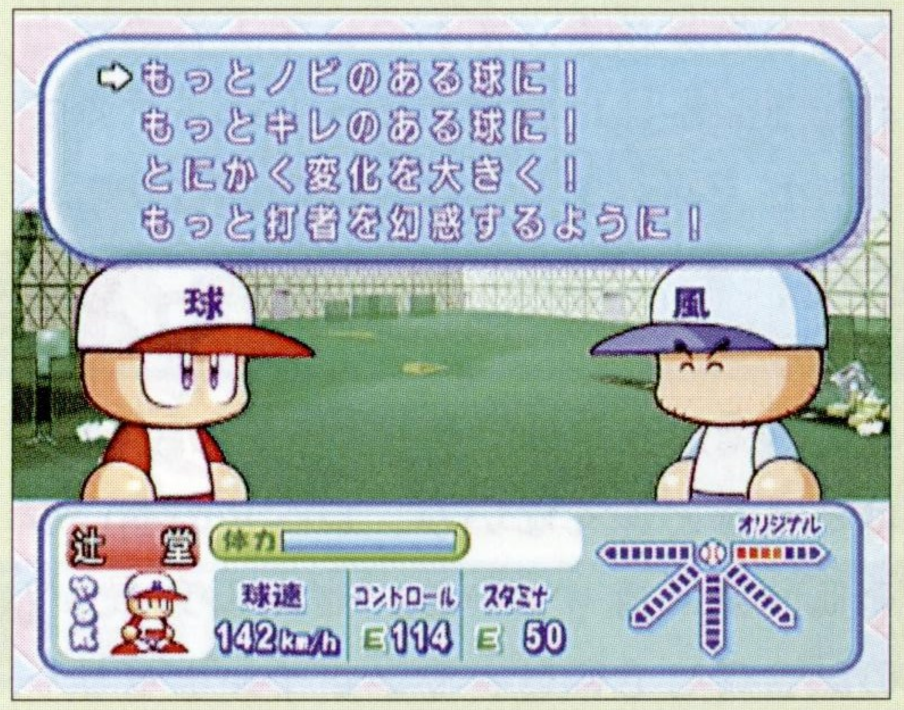


多くの変化球ポイントを取得できる。変化球投手を狙うなら必要なタッグだ

イベント紹介

オリジナル変化球伝授

投手育成時に阿畑と遊びにいったときのイベントのひとつ。主人公がその時点で持っている変化球を、オリジナル変化球に改良できる。まずは名前を決めたあと、どのように改良するかを選択する。この選択によって、オリジナル変化球の球速、軌道、消費スタミナなどが変化する(詳細はP.444)。



自分の持つどの変化球をどのように改良するか、組み合わせはさまざま

試食コーナー

阿畑と遊んだときのイベントのひとつ。阿畑が主人公をデパートの試食コーナーに連れていく。挑戦すると、ステーキ、ハンバーグ、ピラフのどれを食べるかの選択肢が出る。選択後にうまく食べられたか、時間をロスしたかが判定され、邪魔されずにたくさん食べられれば、高確率で「クイック○」を取得できる。



「クイック○」を取得できなくても、技術ポイントなどがもらえる

ペッパー

阿畑と遊びにいって公園でペッパーをするイベント。阿畑がランダムで、右か左、どちらかに球を投げ、主人公が左右どちらかを選択してキャッチ。全部で10球繰り返し、1回キャッチするごとに技術ポイント+2で、8球以上キャッチすると、投手なら「打球反応○」を取得できる(野手は敏捷ポイント+20、精神ポイント+10)。



8球以上キャッチできれば、投手なら「打球反応○」を取得できる



早川 あおい はやかわ あおい

アンダースローから繰り出されるシンカーが最大の武器。彼女が仲間にいれば、投手育成時の練習効率がグッと上がる。必ず仲間にしておきたい。

仲間にするには…

ジムでの練習後にランダムで登場。残って練習しているあおいと主人公たちが出会う。あおいはふたりに、実戦練習の相手をしてほしいと頼んでくる。矢部君が打席に立つが、彼女のシンカーを空振りし、イカサマだと怒り出す。そこで主人公は、あおいが変化球を投げたことを見抜き、あおいは主人公の眼力を感心する。一緒に練習しようと誘ってくるので「うん、いいよ」を選べば仲間になる。



狙って仲間にはできない。より多くのジムを回るのが唯一の方法だ

能力と得意な練習

あおいも阿畑と同じようなタイプの投手で、球速はそれほど速くないが、レベルの高いシンカーを武器に持っている。セントラルタワーでの試合のときには、ワンポイントリリーフとして投入してもいいだろう。得意な練習は、投手育成に影響を与えるものが多いうえに、変化球とリフレッシュの友情タッグ練習を持っている。また、あおいを登板させて、打たれて「短気」状態になると、パワーが大きく上がることも覚えておこう。

得意な練習

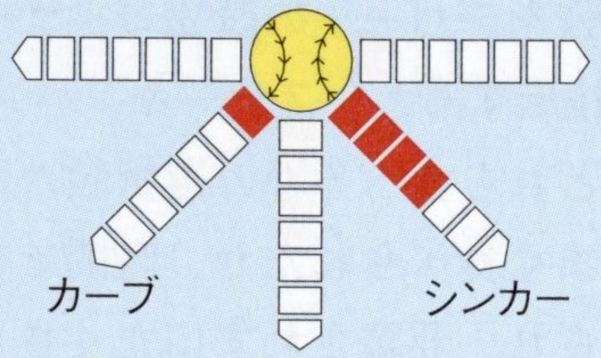
基礎	―	球速	―
筋力	―	コントロール	○
打撃	―	変化球	○
走塁	―	リフレッシュ	◎
守備	―	メンタル	―

選手能力

守備位置：投　投打：右投右打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
135km/h	D(130)	D(65)



特殊能力　短気

野手能力

ミートカーソル	G(1)	肩力	D(8)
パワー	G(0)	守備力	E(6)
走力	F(4)	弾道タイプ	2

特殊能力　なし

友情タッグ練習



矢部 街(2回いくこと)
リフレッシュ

あおいと矢部君の評価が高いときに街へいくと、あおいが弁当を買うイベントが発生。そのあともう一度街へいくとできるようになる。

アップする能力値	体力	技術ポイント	コーチ評価
	+50	+5	+19

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.532)。



街で矢部君があおいを激励後に、友情タッグ練習が可能になる



阿畑 ジム
変化球

あおいと阿畑をパートナーに選び、ふたつくらいのジムで一緒に練習すればイベントが発生。友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+6	+17	+3	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.531)。

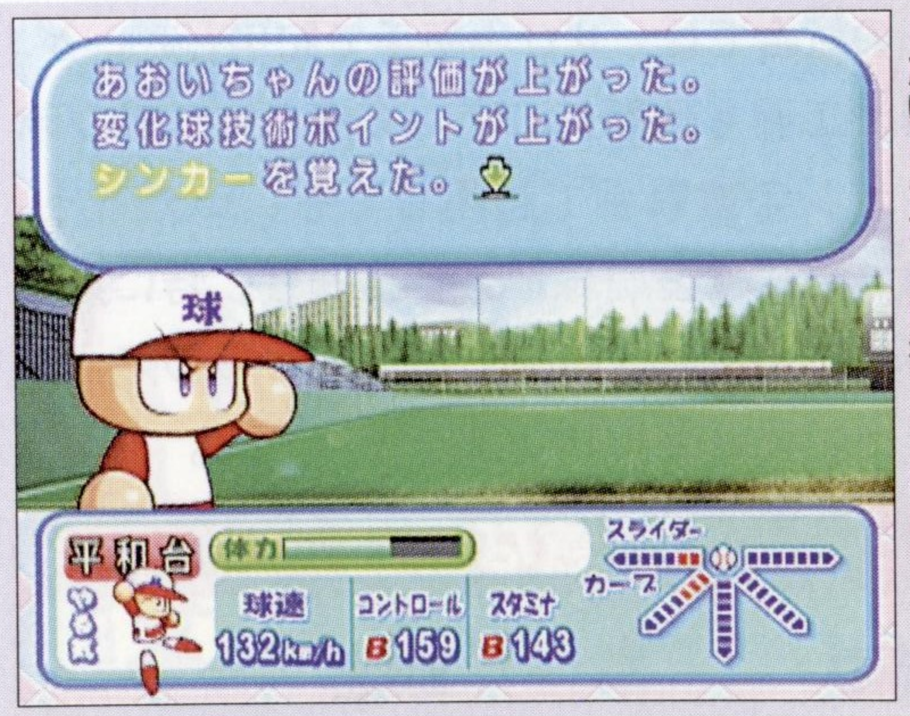


複数の変化球を高いレベルまで上げるなら、この練習が絶対に必要だ

イベント紹介

あおいと変化球練習

あおいと遊んだときのイベントのひとつ。あおいを遊びに誘うが、あおいは遊んでばかりもいられないと球場に練習をしにいく。このとき、あおいが変化球の練習をするというと、主人公があおいの投げ方を見て自分も試そうとして、30%の確率で右投げならシンカー、左投げならスクリューを覚える(レベルアップする)。



低確率だが、シンカーのレベルを伸ばしたいときなどに狙ってみよう

平常心を鍛える

あおいと遊んだときのイベントのひとつ。矢部君と3人で公園にいき、なにがあっても動いたり目を開けたりしない、平常心を鍛える遊びをする。目をつぶったあおいに主人公と矢部君がイタズラをして、あおいが目を開けたときにイタズラがばれないと「打球反応○」や「クイック○」などを取得できる。



「打球反応○」などを取得できるチャンスだが、ばれた場合は評価が下がる



ミッキー みっきー

かけっこが大好きという、天真爛漫なキャラクター。アメリカ人なので試験を受けることができないにもかかわらず、純粋に野球がしたくてドラフ島へやってきた。

仲間にするには…

街へ入ったときのランダムイベント。矢部君がユニフォームを着た人がいるというイベントが発生すれば、ミッキーが登場する。主人公たちが野球選手だと知ると、仲間にしてほしいとお願いしてきて選択肢が出現。「仲間に入れるよ」を選ぶと仲間にできる。ミッキーは、走塁練習時に大きな効果を発揮してくれるので、出会ったら必ず仲間にしておきたい選手のひとりだ。



こまめに街に立ち寄っておくのが、仲間にするポイントだ

能力と得意な練習

走力Aを誇る足のスペシャリスト。肩力と守備力もCとまずまずで、仲間にできる外野手のなかでは、最も安心して外野を守らせることができる選手だといえる。セントラルタワーの試合では、ぜひ中堅手で起用したいが、古谷や工藤を仲間にしている場合は、サブポジションの遊撃手で起用してもいいだろう。得意な練習は基礎練習と走塁練習。特に走塁練習は友情タッグ練習も持っているので、走力を上げるときには必要なキャラだ。



足のスペシャリストを育成したい場合には、欠かせない仲間だといえる

得意な練習

基礎	△	球速	ー
筋力	ー	コントロール	ー
打撃	ー	変化球	ー
走塁	◎	リフレッシュ	ー
守備	ー	メンタル	ー

選手能力

守備位置：外 遊　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	D(4)	肩力	C(10)
パワー	E(75)	守備力	C(10)
走力	A(14)	弾道タイプ	2

特殊能力　盗塁○/走塁○/ヘッドスライディング

友情タッグ練習



進 ジム
走塁

ふたりの評価が高いと、ジムでミッキーがかけっこしようといってくるイベントが発生。以降、友情タッグ練習ができる。

アップする能力値

筋力ポイント	敏捷ポイント	コーチ評価
+3	+31	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.530)。



この友情タッグ練習を繰り返せば、楽に走力をAまで上げられる

イベント紹介

球場でベース1周

ミッキーと遊んだときのイベントのひとつ。球場でミッキーと一緒にベース1周の練習をする。このとき、主人公が走塁練習をするのを見て、ミッキーが指示を出してくれる。ミッキー評価が高ければ高いほど、成功する確率が高くなる。うまくいけば敏捷ポイント+5で、野手なら「走塁○」を取得できる。



ミッキーとのイベントは、敏捷ポイントを得るものが多い

旅立つミッキー

街でランダムに発生するイベント。アメリカのパパから手紙がきて、一緒にセンターにいく。手紙の内容は、ミッキーがアメリカのドラフトにかかったので、帰ってこいというものだった。ミッキーは主人公を誘うが、主人公は断り、最後のかけっこでミッキーはそのままいなくなってしまう。



涙を見せずにミッキーがいなくなり、「内野安打」か「走塁○」を取得できる

逃げて隠れて「粘り男」

進とミッキーが仲間になっていると発生するランダムイベント。進とミッキーの3人で隠れんぼをすることになる。ミッキーが鬼になって、「ジムの外」など4か所のなかから隠れる場所をひとつ選ぶ。最後まで見つからずに逃げられると、野手なら「粘り男」、投手なら「逃げ球」を取得できる。



ミッキーが最後に隠れた場所を探すパターンになれば特殊能力を取得できる



森里 学 もりさと まなぶ

バランスの取れた能力の捕手。昔同じチームでプレイしていた親友の工藤とは、森里のエラーが原因で試合に負けて以来ケンカ別れしていたが、ドラフ島で偶然再会する。

仲間にするには…

ジムに移動したときにランダムで登場。ウォームアップなしで走り出そうとする主人公と矢部君に、いきなり運動するのは危険だと注意してくれる。このあと森里が立ち去ろうとして選択肢が出現。「引き止める」を選択すれば仲間になる。ジムに移動するたびに出現する可能性のある人物なので、普通にプレイしていれば仲間にできる可能性が高い。比較的仲間にしやすいキャラといえる。



森里とはジムの外で出会う。練習中に登場するわけではないので注意

能力と得意な練習

すべての能力がCかDという平均的な選手。メインポジションは捕手だが、サブポジションで三塁を守ることもできる。セントラルタワーに挑戦するときは、進が仲間になっていない場合は捕手、進を仲間にしている場合は三塁手としてスタメン出場させよう。得意な練習は、基礎練習と守備練習。野手育成で使用頻度の高い守備練習にボーナスを与えてくれるので、パートナーとして選びやすい選手だといえる。



捕手では進に劣るものの、仲間にできる三塁手のなかでは最も優れた選手

得意な練習

基礎	○	球速	ー
筋力	ー	コントロール	ー
打撃	ー	変化球	ー
走塁	ー	リフレッシュ	ー
守備	○	メンタル	ー

選手能力

守備位置：捕 三	投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	D(4)	肩力	C(10)
パワー	C(96)	守備力	C(10)
走力	D(8)	弾道タイプ	↗2

特殊能力 キャッチャー○/送球○

友情タッグ練習



工藤 ジム
守備

ふたりの評価が高いと、ジムでふたりが仲直りして、友情を取り戻すイベントが発生。以後、友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+8	+23	+1	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.531）。



ケンカ別れしていたふたりだが、このイベントをきっかけに友情を取り戻す

イベント紹介

インフォメーションセンターで読書

森里と遊んだときのイベントのひとつ。センターで森里にいろいろな野球技術の本があると勧められ、主人公も本を読む。「プロの体の作り方」は体力の最大値が増え、「長距離打者の心得」はパワー＋5、「巧打者の心得」はミートカーソル＋1などがある（理解できないと効果はない）。



「俊足選手の心得」を読めて、理解できると走力+1。

森里と送球練習

森里と遊んだときのイベントのひとつ。センターの練習場で、森里が送球練習の指導をしてくれる。「お願いします」を選択し、主人公がうまく送球できると、筋力ポイントと技術ポイントを得て「送球○」を取得できる。ただし、練習に失敗すると「送球×」になってしまうので注意。



外野手や捕手を育成しているときは、ぜひ挑戦してみよう

捕手の気持ちを教わり「キャッチャー○」

捕手のみ。工藤との友情タッグを成立させたあと、友情タッグ練習をするとランダムで発生するイベント。主人公が投手になって、工藤と森里が球を受けてくれて捕手の気持ちを教えてくれる。「キャッチャー○」を取得できる（すでに持っていた場合は「キャッチャー◎」を取得）。



多くの経験点が必要な「キャッチャー○」を入手できるお得なイベントだ



工藤　晶　くどう　あきら

かわいい女の子を見つけると、すぐに声をかけるナンパな性格。森里とは昔、親友同士だったが、試合でのエラーが原因でもめて以来、ケンカ別れしていた。

仲間にするには…

工藤を仲間にするには、工藤が登場している試合に勝つ必要がある。勝てば、試合後に対戦相手の選手として登場する。自分のチームが主人公のチームとの試合に負けたことに怒った工藤は、そのチームを抜けてしまう。そして違う街か、いったん街を出て練習後に同じ街にいけば、主人公たちを見つけた工藤が仲間に入れてくれといって、強引に仲間になってしまう。



試合で勝ったあとに、いったん街を出て再び街にいくと仲間になる

能力と得意な練習

抜きん出た能力もないが、これといった欠点もない、平均的な能力の持ち主。攻撃面、守備面ともそれなりの活躍が期待できるので、セントラルタワーに挑戦したときは、外野の一角を任せたい。得意な練習は、打撃練習と守備練習。特に大きなボーナスが得られるわけではないが、野手育成に欠かせない練習メニューふたつに効果を発揮し、さらに森里との友情タッグ練習もあるので、野手の場合は仲間にしておくと便利なキャラだ。



打撃練習と守備練習時にボーナスをもらえるのは魅力

得意な練習

基礎	－	球速	－
筋力	－	コントロール	－
打撃	△	変化球	－
走塁	－	リフレッシュ	－
守備	△	メンタル	－

選手能力

守備位置：外	投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	C(5)	肩力	D(9)
パワー	C(98)	守備力	C(10)
走力	C(10)	弾道タイプ	4

特殊能力　流し打ち／チームプレイ×

パートナー練習



森里　ジム
守備

ふたりの評価が高いと、ジムでイベントが発生。敏捷・技術・精神ポイントを同時に得ることができる、とても有効な練習だ。

アップする能力値	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+8	+23	+1	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.531）。



主人公と一緒に練習するうちに、ふたりのあいだに本物の友情が芽生える

イベント紹介

好みのタイプ

工藤と遊んだときのイベントのひとつ。主人公が女性の好みのタイプを聞かれ、選択肢が出現する。「教える」を選択すると、今度一緒に女の子をゲットしにいこうと誘われて工藤評価が上がり、野手の場合のみ高確率で「送球○」を取得。「教えない」を選択するとノリが悪いと怒られて、工藤評価が下がる。



「教える」を選択すれば、ほとんどの場合、特殊能力を取得できる

知りたい順位

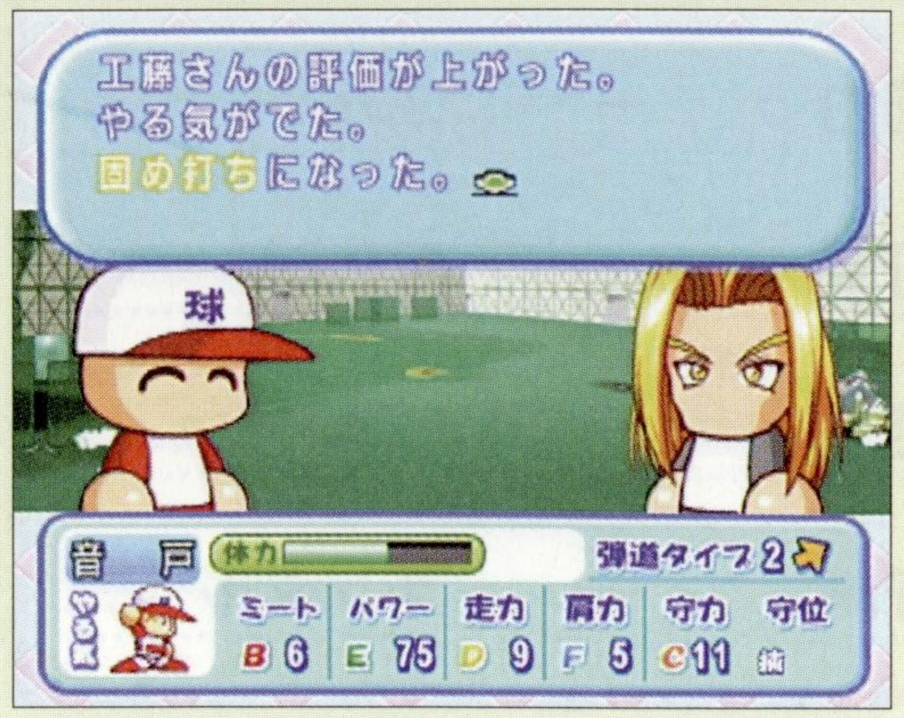
工藤と遊んだときに発生するイベントのひとつ。工藤と一緒にインフォメーションセンターへ順位を調べにいき、いろいろな順位を調べられて便利だと主人公がいうと、工藤はカワイイ子の順位も知りたいといって主人公をあきれさせる。工藤評価が上がり、やる気が下がる。



女好きの工藤らしい答えに、主人公は少しあきれてしまう

3球打って「固め打ち」

工藤とタッグ練習をしたあとに発生するランダムイベント。工藤が新しい練習を考えたといって挑戦すると、今から投げる球を打てといわれる。このときに投げた音によって（シュッ！→右／ビュン！→真ん中／ヒュッ！→左）正解が分かれ、3球続けて正解を選べば96%の確率で「固め打ち」を取得できる。



表示される工藤が投げた球の音を見逃さなければ、高確率で取得できる



DJB-78(ロボ)

ダイジョーブ博士にデータ収集用に作られた野球ロボット。しかし、ただのロボットではなく、心を持った本物の野球選手として成長する可能性を秘めている。

仲間にするには…

DJB-78は、街で試合をしたときに、ランダムで相手チームの投手として登場する。その試合に勝利すると、試合後にイベントが発生。矢部君が相手チームの投手はロボだったといい、正体を確かめようとする。DJB-78が野球用のロボだと知ると、矢部君はそんなのはロボとして間違っている、自分がロボを教育するといい出す。そのときの選択肢で「矢部君をとめない」を選べば仲間になる。



矢部君のなかでは野球専用のロボなど、ロボとして認められないようだ

能力と得意な練習

球速147km/h、コントロールA、スタミナBと高い能力を持ち、先発として十分通用する。ただし変化球がフォークしかなく的を絞られやすいので、セントラルタワーで使う場合は、あまり長いイニングを投げさせないほうがいい。また、ミートカーソルもDなので、打者としてもそれなりの活躍は期待できる。得意な練習はコントロール練習と球速練習。どちらも投手育成時には有効なので、メインの練習パートナーとして利用しよう。

得意な練習

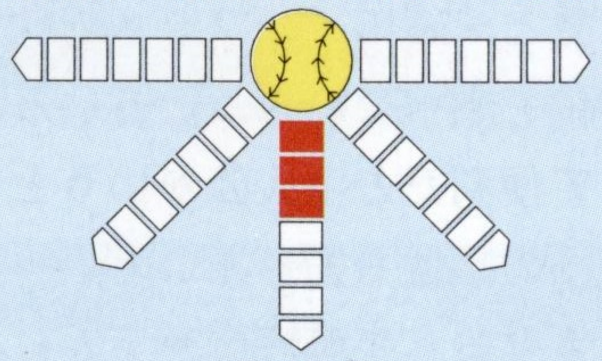
基礎	―	球速	○
筋力	―	コントロール	◎
打撃	―	変化球	―
走塁	―	リフレッシュ	―
守備	―	メンタル	―

選手能力

守備位置：投　投打：左投両打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
147km/h	A(225)	B(130)



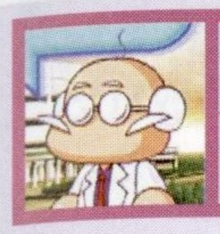
特殊能力　安定感／ポーカーフェイス／テンポ○

野手能力

ミートカーソル	D(4)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	E(7)
走力	E(7)	弾道タイプ	⇨1

特殊能力　なし

友情タッグ練習



博士　ジム
コントロール

ふたりを仲間にするのは難しいが、投手のサブポジ狙いなどではぜひほしい友情タッグ練習だ。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+1	+26	+3	+3	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.531)。

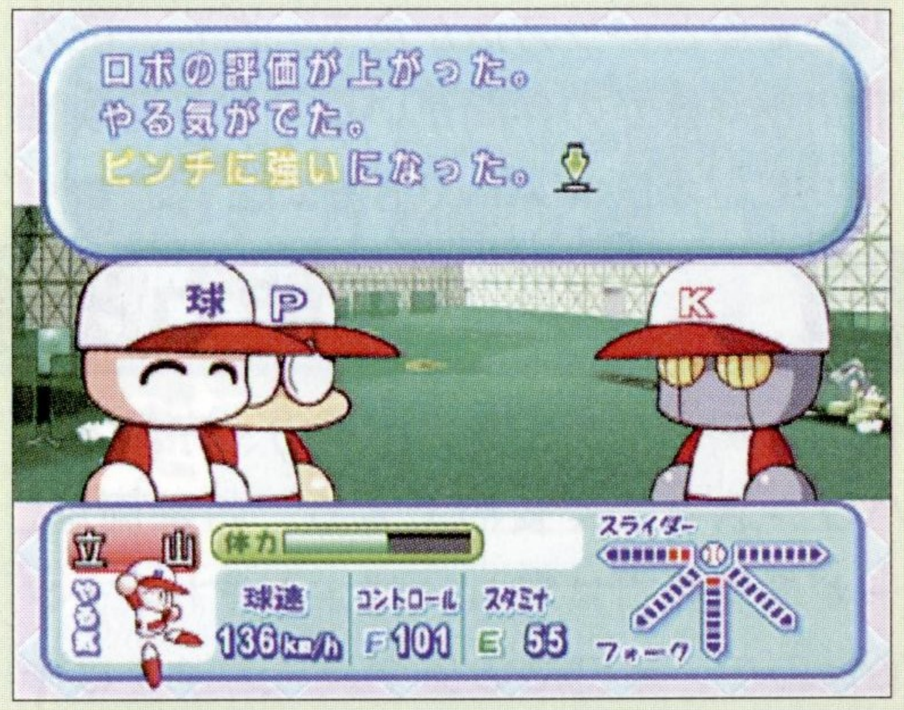


コントロールアップを狙うなら、精神ポイントの取得が鍵になる

イベント紹介

データを消されず「ピンチ○」

DJB-78の評価を上げて街にいくと、DJB-78がダイジョーブ博士にデータを渡しにいくイベントが発生。そのあとジムで練習すると、DJB-78が本当の心を持ったことで、ダイジョーブ博士がDJB-78の解体をやめるイベントが起こる。このときに投手なら「ピンチ○」、野手なら「逆境○」を取得できる。



複雑な条件や行動は必要ないので、簡単に狙えるイベントだ

スーパーモードで「対左投手○」

DJB-78が仲間になっていれば、練習後に発生するランダムイベント(タッグ練習でなくても発生する)。DJB-78に自主トレをしようと誘われて3択になる。このときに「左投げスーパーモード」を選択すると、DJB-78の評価が高ければ高いほど高確率で成功して「対左投手○」を取得できる。



このイベントでは、ほかの選択肢を選んでも取得できる特殊能力はない

ロボは世渡り上手

DJB-78と遊んだときのイベントのひとつ。主人公がDJB-78に矢部君をどう思うか聞くと、少しうっとうしいと答えるが、矢部君がくるとDJB-78は矢部君をほめ始める。再び矢部君がいなくなると、DJB-78は今のは営業用で、うまくいくためなら芝居も我慢するといい、30%の確率で「世渡り○」を取得する。



いつの間にか、矢部君をうまくあしらう方法を覚えたようだった



永瀬　大河　ながせ　たいが

ドラフ島にきてすぐに、運の悪さと体の弱さから入院していた。バランスの取れたい選手で試合では期待できるが、それ以外では彼の運の悪さに巻き込まれることも。

仲間にするには…

仲間にするには病院にいけばいい。病院で退院する永瀬と出会い、自分も連れていってくれといわれる。病院はマップ上の位置は固定で、セントラルタワーのすぐ左上にある。しかし、スタート位置によっては病院まで移動できないので、その場合は、わざとケガをして入院するという方法がある。ただ、能力値が下がり、ほかの仲間がいなくなる危険性があるので、オススメはできない。



スタートの場所次第では、最も確実に仲間にできるキャラクターだ

能力と得意な練習

守備面に関しては、走力、肩力、守備力がCとバランスがよく安心できる。打撃面は、パワーが低く長打は難しいが、ミートカーソルはDなので、単打でのチャンスメイクは十分可能。守備位置が二塁の選手は多いが、能力的に、セントラルタワーで使うには永瀬が最適だ。得意な練習は守備練習だけなので、森里や進が仲間になれば使う機会は減るが、仲間が少ないときはパートナーとして選択し、守備練習時に活躍してもらおう。



守備練習のパートナーとして一緒に練習していこう

得意な練習

基礎	－	球速	－
筋力	－	コントロール	－
打撃	－	変化球	－
走塁	－	リフレッシュ	－
守備	△	メンタル	－

選手能力

守備位置：二　　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	D(4)	肩力	C(11)
パワー	E(68)	守備力	C(11)
走力	C(10)	弾道タイプ	2
特殊能力	チャンス×／ケガしやすい／タイムリーエラー		

イベント紹介

自動販売機で当たり

永瀬と遊んだときのイベントのひとつ。主人公と永瀬で公園にいき、のどがかわいたのでジュースを買いにいく。主人公は当たりつきの自動販売機を見つけ、永瀬の運の悪さを逆に利用する方法を思いつく。先に永瀬にはずれさせて、主人公は次に買って当たりを出し、永瀬の評価とやる気が上がる。



主人公が永瀬の運の悪さを利用して、永瀬は感心する

福引きで大当たり

永瀬と遊んだときのイベントのひとつ。買い出しにいったデパートで福引きをやっていて、このとき永瀬が買い物でもらった福引き券を落とさずに持っていると、主人公は先に永瀬に福引きをさせ、次に自分がやって賞品を当てる。永瀬の評価とやる気が上がり、賞品の「パワリン」が数本もらえる。



永瀬自身は不幸でも、周りが幸運に恵まれることもある

永瀬から「サブポジ○」

永瀬が仲間になっていてタッグ練習をしたあとに、ランダムで発生するイベント。イベントが発生したときの主人公の走力、肩力、守備力と、永瀬の評価によって成功と失敗に分岐する。成功すれば新しい守備位置がサブポジションとしてつき、10%の確率で「サブポジ○」を取得できる。



成功すれば大量の経験点が必要なサブポジを取得できるが、発生確率は低い

夕立ち

永瀬と遊んだときのイベントのひとつ。公園にいき、主人公がいい天気だねと話しかけるが、永瀬はここぞというときに運が悪いから、早く帰らないと雨が降るという。するとすぐに雨が降り始めて、ふたりはずぶ濡れになる。永瀬の評価は上がるが、やる気と体力が下がってしまう。このときに投手だと低確率で「負け運」になってしまうので、あまり発生させたくないイベントだ。



永瀬の運の悪さに巻き込まれる。投手は注意が必要だ



古谷　正美　ふるや まさみ

極亜久高校出身の強打者。高校を2回ダブっているので、現在は20歳。自分のことを「様」づけで呼ぶようにいうなど、偉そうな態度を取るが、実はけっこういい人。

仲間にするには…

街にいったときにランダムで登場。たこ焼き屋の列に並んでいた主人公たちの前に、強引に割り込んでくる。主人公が文句をいうと因縁をつけてくるが、主人公が野球選手だと知ると、自分も野球をやっていると告げ、誘ってもいないのに、無理矢理仲間に加わってくる。古谷は街に入ったときにしか登場しないキャラクターなので、仲間にしたい場合は積極的に街を回ろう。



「とりあえず、並ぶ」を選択しないと仲間にならないので注意

能力と得意な練習

外野手にしては守備力Eなのが欠点だが、その分パワーが高いので、攻撃面では期待できる。外野手で最も高い能力を持つのはパワーアップ後の矢部君で、そのほかの選手として、ミッキーと工藤がいる。古谷を含めたこの3人は、それぞれ一長一短があるので、セントラルタワーではチーム状況に合わせてスタメンを決定しよう。得意な練習は筋力練習で、太田との友情タッグ練習が効果的なので、打者を育成するときは仲間にしたい。



チーム状況によっては、代打の切り札として温存しておくのも手だ

得意な練習

基礎	−	球速	−
筋力	△	コントロール	−
打撃	−	変化球	−
走塁	−	リフレッシュ	−
守備	−	メンタル	−

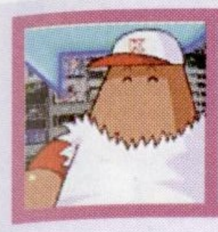
選手能力

守備位置：外　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	D(4)	肩力	D(9)
パワー	B(115)	守備力	E(6)
走力	D(8)	弾道タイプ	3
特殊能力	三振男		

友情タッグ練習



太田　ジム
筋力

ふたりの評価を上げてジムにいくと、主人公と古谷が太田を持ち上げる力くらべのイベントが発生。以降、友情タッグ練習ができる。

アップする能力値	筋力ポイント	コーチ評価
	+29	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.530)。



ふたつくらいのジムで一緒に練習すれば、友情タッグのイベントが発生する

イベント紹介

ゲームで対決！

一緒に遊んだとき、ゲームセンターへいくイベントが発生すると、古谷が最新ゲーム「ポカポカパンチ」で勝負しようと誘ってくる。ここで「いいよ、やろう！」を選択して主人公が勝った場合、投手は「勝ち運」、野手は「連打○」を取得。負けた場合は体力が減り、古谷の評価とやる気アップのみ。



勝つと特殊能力取得。負けてもマイナス要素は少ないので、必ず勝負したい

猛犬に追いかけられて……

古谷と遊んだときのイベントのひとつ。公園で犬に追いかけられる。そのあとの選択肢で「あきらめる」を選ぶと、50%の確率で投手は「逃げ球」、野手は「逆境○」「初球○」を取得。「止まって犬に立ち向かう」を選ぶと、50%の確率で投手は「打たれ強い」、野手は「ブロック○」を取得する。



どちらを選択したかで、取得できる特殊能力が変化する

買い物を頼まれて「代打男」

古谷と遊んだときのイベントのひとつ。古谷に買い物を頼まれて、選択肢が出る。「まぁ、いいっか」を選び、古谷のメモ通りキチンと品物が揃っていると、ほめられて「代打男」を取得できる(確率は60%)。色を間違えていると古谷の評価が下がって、筋力ポイントがアップする。



「代打男」は経験点で取得できないので、野手の場合は狙ってみよう

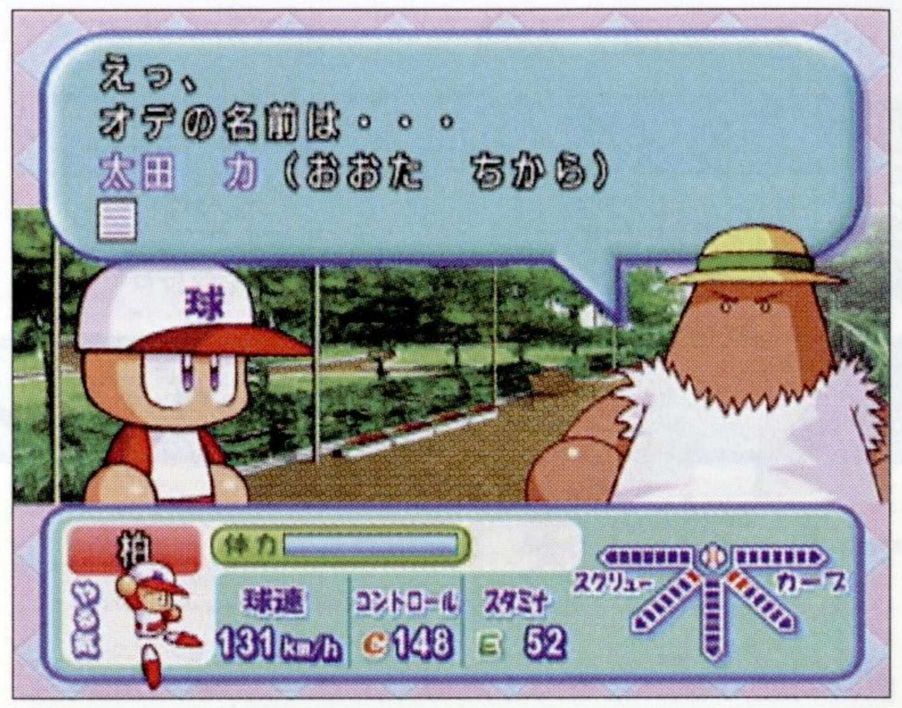


太田　力　おおた　ちから

ドラフ島で引っ越しのバイトをしていたが、主人公に怪力を見込まれて野球を始めることに。「パワーヒッター」で、筋力練習が得意な選手だ。

仲間にするには…

矢部君と遊んだときに公園へいくと登場することがある。故障してしまったトラックをひとりで引っ張っているところを主人公と矢部君が目撃。その、人並みはずれた怪力を見込んで、仲間に誘う。本人はあまり野球をする気はなかったが、はずみで主人公をKOしてしまい、申し訳ないといって仲間になる。このイベントが発生すれば自動的に仲間になってくれるので、街に着いたら狙ってみよう。



矢部君と公園にいくと登場。自動的に仲間になってくれる

能力と得意な練習

ミートカーソルや走力、肩力は低いものの、パワーはA。一発長打が狙えるので、セントラルタワーに挑戦する場合には、ぜひとも仲間にして4番を任せたいキャラだ。得意な練習は筋力練習と打撃練習なので、強打者を育成するにはうってつけの選手だ。古谷とともに仲間にすれば、友情タッグ練習で筋力ポイントを大幅に上げることができるので、ホームランバッターを育成したいときには、欠かせない仲間となる。



仲間にできる一塁手のなかでは最も能力が高い。スタメンで起用しよう

得意な練習

基礎	ー	球速	ー
筋力	◎	コントロール	ー
打撃	○	変化球	ー
走塁	ー	リフレッシュ	ー
守備	ー	メンタル	ー

選手能力

守備位置：ー　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	G(1)	肩力	G(1)
パワー	A(180)	守備力	F(4)
走力	G(1)	弾道タイプ	↗4

特殊能力　パワーヒッター／体当り／ブロック○／ケガしにくい／強振多用

友情タッグ練習



古谷　ジム
筋力

友情タッグ練習は技術ポイントや敏捷ポイントを減らさずに筋力ポイントを得られるので、パワーヒッター育成時に重宝する。

アップする能力値	筋力ポイント	コーチ評価
	＋29	＋25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.530）。



パワーA（255）の選手を育成したいなら、この友情タッグ練習は必須

イベント紹介

強行突破で「体当り」

太田と遊んだときのイベントのひとつ。主人公が街で人混みを強行突破する。このとき、人とぶつかるが大丈夫だと、野手は「体当り」、投手は「打たれ強い」を取得。コワモテの男にぶつかって主人公が痛い目に遭わされると、25%の確率で、野手は「走塁×」、投手は「打たれ弱い」を取得してしまう。



うまく突破できると確実に「体当り」を取得できる

太田と打撃練習で「ケガしにくい」

野手のとき、ジムでランダムに発生するイベント。太田と一緒に練習することになって、主人公が打席に入り、太田に投手をやってもらう。太田の投げる力のある重い球を、主人公はまともに打てない。そのあとさらに打ち続けると、球が当たってしまい「ケガしにくい」か「ケガしやすい」を取得する。



「ケガしにくい」を取得できる確率は低いが、挑戦してみる価値はある

ナイスキャッチで「打球反応○」

投手のとき、ジムで太田と練習するランダムイベント。太田に打席に入ってもらい、スピードボール、変化球、コーナーの角に投げるの選択肢が出る。どれを選択しても20%→50%の確率で太田の打ったピッチャーライナーを主人公が見事キャッチできると、「打球反応○」を取得できる。



イベント発生はランダムだが、発生したら狙ってみよう



高木 幸男 たかぎ ゆきお

ID野球を志し、しっかりとした野球理論を持つ選手。だが、それと同時にオカルティックな力も信じているという、奇妙な一面も持つ。

仲間にするには…

まずは、矢部君と街に遊びにいき、バッティングセンターにいくことになった場合、矢部君にバッティング勝負を挑まれる。その勝負で引き分けるか負けたときに、そんな振りではダメだと高木が登場して仲間になる。矢部君との勝負を断り、ひとりで練習した場合も、途中で練習をやめずに体力が少なくなるまで続けていけば、高木が登場して仲間になることもある。



街で矢部君と遊びにいけば、出会える確率は高い

能力と得意な練習

高木は守備力がDで、それ以外の能力は低い。だが、メインの捕手の守備位置以外に、二塁手のサブポジションがついているため、セントラルタワーでの戦いでは、オーダーに幅を持たせる役割を担うこともできる。得意な練習はメンタル練習だけだが、これが選手育成では非常に重要となる。数多くの精神ポイントを必要とする特殊能力を取得するためにも、街に着いたら矢部君と遊んで、なるべく早めに仲間にしたいところだ。



特殊能力の取得には、多くの精神ポイントを必要とするものが多い

得意な練習

基礎	―	球速	―
筋力	―	コントロール	―
打撃	―	変化球	―
走塁	―	リフレッシュ	―
守備	―	メンタル	◎

選手能力

守備位置：捕 二	投打：右投左打

野手能力

ミートカーソル	E(3)	肩力	F(5)
パワー	F(50)	守備力	D(8)
走力	E(7)	弾道タイプ	⇨1
特殊能力	バント◎／対左投手×／ケガしやすい／慎重打法		

友情タッグ練習



ヨネ ジム
メンタル

高木とヨネの評価を上げると、ジムでふたりがオカルト通信について話すイベントが発生。友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	精神ポイント	コーチ評価
	＋12	＋25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.532）。

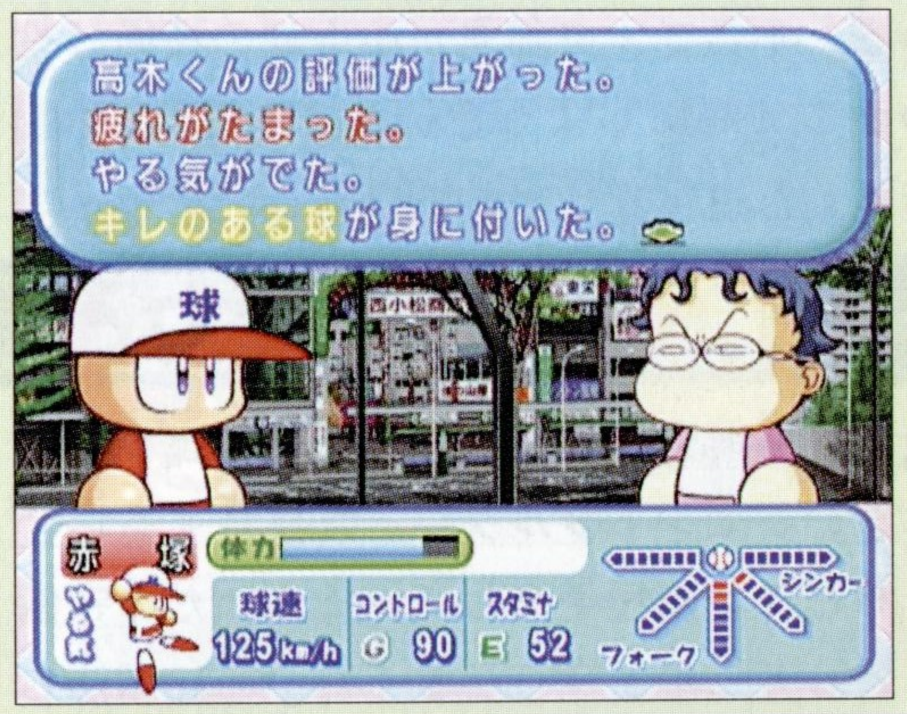


通常のメンタル練習と違って体力を消費するが多くの精神ポイントを稼げる

イベント紹介

高木がキレる

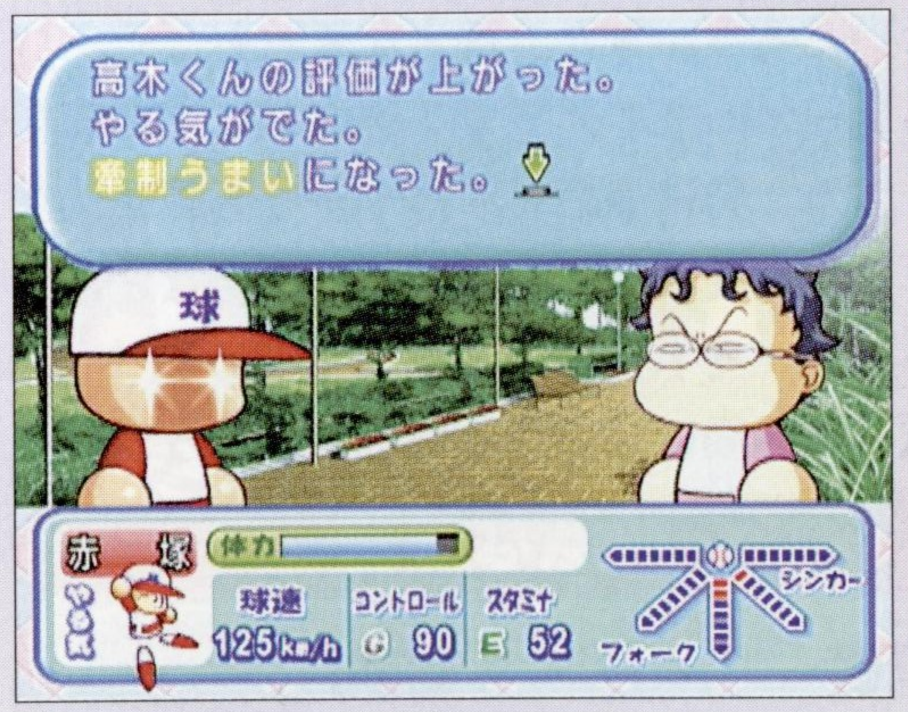
高木と遊んだときのイベントのひとつ。主人公と矢部君と高木が一緒に買い物にいく。買い物が終わったあと、高木が買った本について矢部君がからかうと、高木が怒り出して、投手は「キレ×」を取得してしまう。主人公が矢部君を注意して高木が怒らなかった場合は「キレ○」を取得できる。



リスクはあるが、確率は50%なので、投手ならぜひとも狙いたいイベントだ

未来のライバル

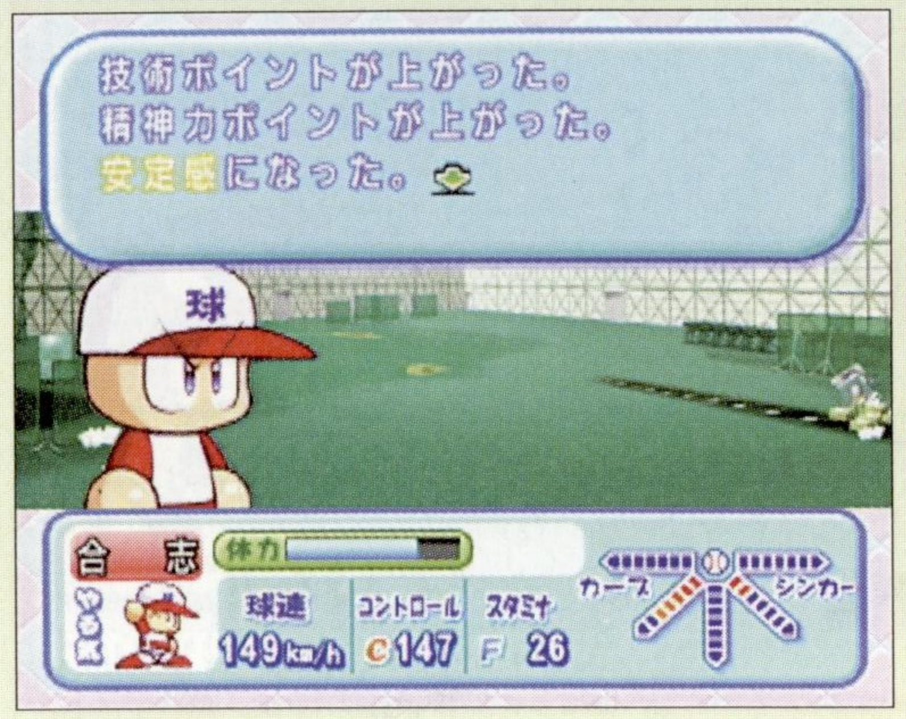
高木と遊んだときのイベントのひとつ。主人公は高木と公園にいき、無邪気に野球をする子供たちを見る。高木は、子供はしたたかだから、将来のポジション確保のために若い芽をつみ取っておくべきだと語る。主人公がそれを聞いて悪の心がささやくと、野手なら「初球○」、投手なら「牽制○」を取得できる。



イベントも起こりやすく、特殊能力取得の確率も50%だ

古谷と高木の過去

高木と古谷の評価を上げて、街で発生する、過去に高木が古谷を助けていたことがわかるランダムイベントを経験する。そのあとに、ジムで練習しているときに発生する高木がブツブツいうランダムイベントで、練習メモを見せてもらうと、50%の確率で理解できて「安定感」を取得できる。



条件を整えてイベントの発生を待てば、それほど取得は難しくない



小手崎　優　こてさき　すぐる

手先の器用さを活かして、街でサギまがいの商売をしていた選手。仲間になったあとも、特技を活かした小手崎らしいイベントが用意されている。

仲間にするには…

街へ入ったときにランダムで登場する。主人公たちに、お買い得だといって「？？？グラブ」「？？？スパイク」という商品を買わないかと持ちかけてくる。チケット2枚を渡してどちらかを購入すると、この商品がインチキ品だとわかり、再び出会い小手崎を問い詰める。そこで、矢部君が小手崎の技術は役立つから仲間にしようといってきて、「仲間にする」を選択すると仲間になる。



チケットを2枚以上持っていないと、商品を買えず仲間にできないので注意

能力と得意な練習

全体的に能力が低く、試合ではあまり期待できない。セントラルタワーに挑戦する場合も、パピヨンが投手をしているあいだの守備要員として二塁を守らせるくらいの起用法しかないだろう。また、得意な練習もなく、パートナーとしても使用する機会はほとんどない。ただ、特殊能力を取得できるものや、グラブの色を変えるイベントなどが用意されているので、それを狙う場合は、チケットを2枚払って仲間にしておくのもいいだろう。



能力も低く、得意な練習もないので、仲間にするのならイベント狙いだ

得意な練習

基礎	―	球速	―
筋力	―	コントロール	―
打撃	―	変化球	―
走塁	―	リフレッシュ	―
守備	―	メンタル	―

選手能力

守備位置：二	投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	E(3)	肩力	E(7)
パワー	F(60)	守備力	D(9)
走力	E(7)	弾道タイプ	2
特殊能力	粘り男		

イベント紹介

ドキドキ・カラーチェンジャーマシン

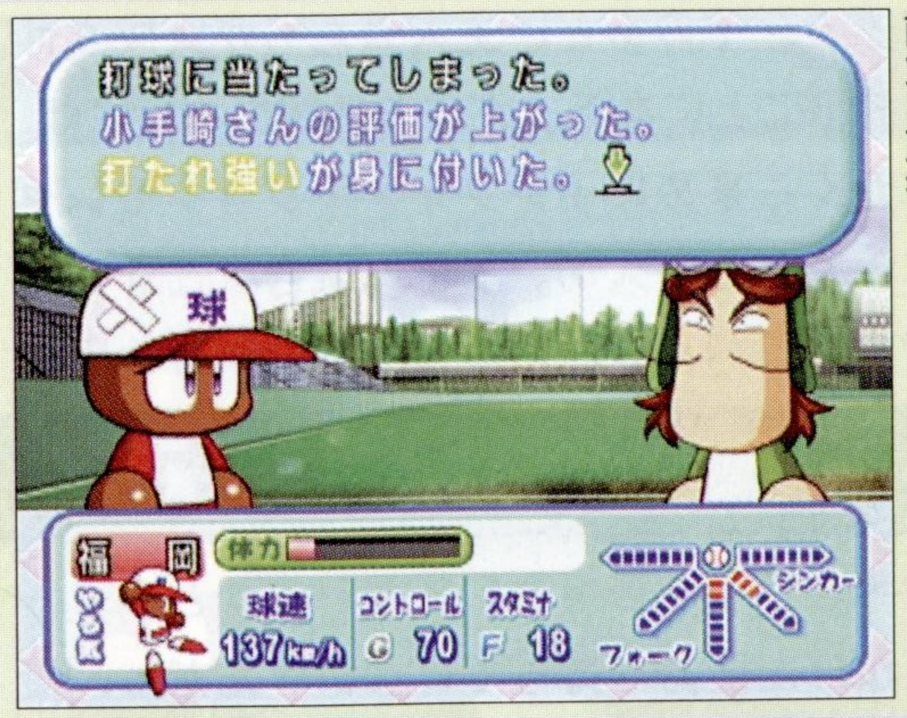
小手崎と遊んだときのイベントのひとつ。「ドキドキ・カラーチェンジャーマシン」を試してみないかといわれ、「試してみる」を選択すると、自分の持っているグラブやバットの色を変更できる。カラーチェンジに成功すれば頼んだ色に変わり、失敗すると頼んだ色と違う色になる。



グラブ、バット、リストバンドの色を変更することができる

打球に注意

小手崎と遊んだときのイベントのひとつ。ほかの選手の試合を見にいくと、投手の場合のみ90%の確率で打球が飛んでくる。このとき打球に当たってしまうと「打たれ強い」を取得。運よく打球から逃げられると「逃げ球」を取得できる。どちらの場合も小手崎評価が上がる。



打球が飛んでくれば、どちらかの特殊能力を取得できる

釣り勝負

小手崎と遊びにいったときにランダムで発生するイベント。公園にいって釣りをしないかと誘われ、釣り勝負になる。魚が食いついても竿を上げずに待てば、精神ポイントが加算されていく。そして、7回以上繰り返して魚が逃げていなければ、50%の確率で「粘り男」を取得できる。



途中で糸が切れると、投手なら「短気」を取得することがある

小手崎とショッピング

小手崎と遊んだときのイベントのひとつ。買い物にいき、奥さんの誕生日プレゼントを買った場合は、小手崎評価とやる気が上昇。安いものが多いねと話す場合は、小手崎評価、やる気、体力が上昇する。グラブを手入れするためにたくさんの買い物をして、ついでに見てあげましょうといって、主人公のグラブを手入れしてくれた場合は、小手崎評価、やる気、技術ポイントが上昇する。



買い物にいくイベントは3パターンある



大成　功　おおなる　いさお

投手と野手の2色の守備位置という、珍しい能力を持つ選手。基礎練習が得意だったり、「守備職人」取得イベントなど、渋い活躍が目立つキャラである。

仲間にするには…

インフォメーションセンターにいくと、ランダムで出現するキャラクター。主人公たちが球場で練習してそのまま帰ろうとすると登場し、練習後の体の管理についてアドバイスしてくる。そのあと、主人公たちが大成を仲間に誘うことになる。大成を仲間にするには、とにかくこまめにインフォメーションセンターにいくことが大切。すでに試合をこなした街でもなるべく立ち寄るように心がけよう。



大成のベテラン選手らしい助言が、仲間になるきっかけとなる

能力と得意な練習

投手としても野手としても、これといったずば抜けた能力は持っていない。ただし、投手も野手もできるので、チームにひとりはいてもいい選手だ。セントラルタワーでは、先発させてもいいし、ワンポイントやリリーフ、一塁の守備固めなどで起用していこう。得意な練習は基礎練習、コントロール練習、メンタル練習で、投手と野手のどちらを育成している場合でも役立てられるが、どちらかというと投手育成向きである。

得意な練習

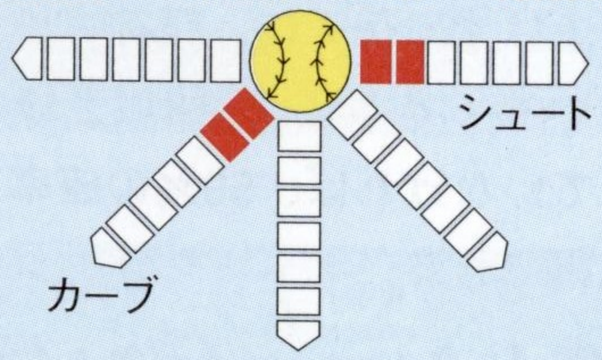
基礎	○	球速	－
筋力	－	コントロール	△
打撃	－	変化球	－
走塁	－	リフレッシュ	－
守備	－	メンタル	△

選手能力

守備位置：投 一　　投打：右投右打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
128km/h	B(155)	D(70)



特殊能力　寸前×／負け運

野手能力

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	E(79)	守備力	D(8)
走力	E(6)	弾道タイプ	⇨1

特殊能力　なし

友情タッグ練習



カレン　ジム
基礎

ふたりと一緒に、ふたつくらいのジムで練習をして評価を上げれば、イベントが発生。友情タッグ練習ができるようになる。

アップする能力値	筋力ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	＋5	＋3	＋30

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.530）。



高いコーチ評価に加えて、筋力ポイントと精神ポイントも少し入る

イベント紹介

大成さんの守備特訓

野手育成時、大成と遊んだときに発生するイベントのひとつ。大成と一緒に球場へいき、黙々と練習をしていると、大成が主人公の守備について気になるところがあると語り出す。このときに「はい、教えて下さい」を選択して、大成の教えを理解できると「守備職人」を取得できる。



守備力が高いほど、成功して「守備職人」を取得できる確率はアップする

大成と「サヨナラ男」

練習を一緒にせず、大成の評価を下げていくと自動的に発生するイベント。大成は主人公に、自分がプロになるためにはもうあとがないので、もっと効率よく練習しなくてはならないと語る。そして、一緒に行動したいがお別れだと告げ、立ち去ってしまう。そのとき「サヨナラ男」(ホームラン)を取得できる。



大成が抜けることのデメリットを、ほかの仲間で補えるのなら狙おう

子供のころの話

大成と遊んだときのイベントのひとつ。主人公と大成が公園にいくと、子供たちが遊んでいるのを見かける。そのあと、公園でくつろぐか、子供のころの話をするかの選択肢が出現。子供のころの話をするを選択して大成が怒らなかった場合、大成が小さかったころの話をしてくれる。



くつろいだときは評価とやる気が上がり、体力が回復する

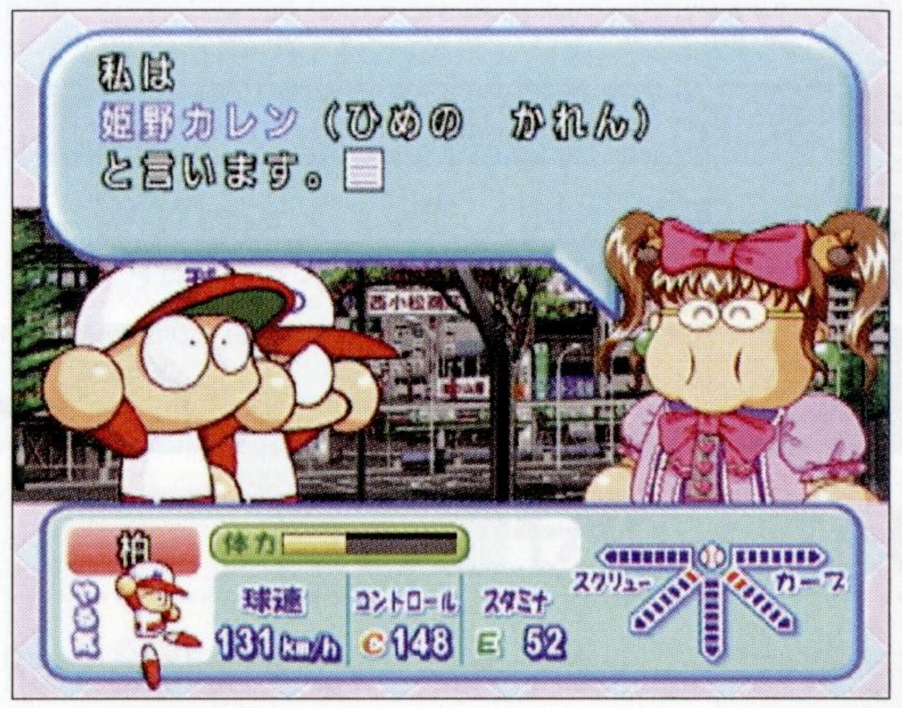


姫野　カレン ひめの かれん

玉の輿を狙い、主人公にさまざまなアタックをかけてくる女の子。その雰囲気と巨体は周囲を圧倒するが、大成に協力して、その巨体を練習に役立てたりもする。

仲間にするには…

カレンは街に入ったときにランダムで登場する。主人公と矢部君が背後に異様なパワーを感じる。そして振り返ると、そこにはカレンがいてふたりは驚く。一緒についていきたいというカレンに、主人公と矢部君は、野球ができないと仲間にできないと告げ、必死に断ろうとする。しかし、それを聞いたカレンは、急きょ自分はプロを目指す選手だと嘘をつき、強引に仲間になってしまう。



仲間にするかどうかの選択をする余地はなく、強引に仲間になってしまう

能力と得意な練習

すべての能力がGと低く、試合での活躍はまず期待できない。得意な練習も基礎練習の△のみなので、パートナーとしての価値も低いといっていいだろう。しかし、カレンの評価が低くなりチームを去ることになると、今まで集めたチケットやアイテムをカレンに奪われてしまう。仲間になってしまった場合は、練習の効果は少なくても評価を維持するため、ある程度は練習のパートナーにしておいたほうがいいだろう。



大事なセンターチケットを守るためにも、カレンの評価には気をつけること

得意な練習

基礎	△	球速	－
筋力	－	コントロール	－
打撃	－	変化球	－
走塁	－	リフレッシュ	－
守備	－	メンタル	－

選手能力

守備位置：一 外	投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	G(1)	肩力	G(1)
パワー	G(0)	守備力	G(1)
走力	G(1)	弾道タイプ	⇨1

特殊能力　体当り／ケガしにくい／暴走

友情タッグ練習



大成　ジム
基礎

ふたりの評価が高いと、ジムで大成が体力をつけるため、カレンの協力を得た練習を考えるイベントが発生、実行できるようになる。

アップする能力値	筋力ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	＋5	＋3	＋30

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.530）。



大成の頼みに、カレンは主人公のためと文句をいわずに協力する

イベント紹介

カレンの妄想から逃げ切る

カレンと遊んだときのイベントのひとつ。公園にいくと、カレンは妄想状態に入るが、主人公は表情から、カレンがなにかたくらんでいると察知する。ここで「逃げる」を選択して逃げ切った場合、50%の確率で投手なら「ピンチ○」、野手なら「盗塁○」を取得。失敗した場合は、「ピンチ×」か「盗塁×」になる。



「場所を変える」ではなにも取得できないので「逃げる」を選ぼう

ほっぺたに一発

カレンと遊んだときのイベントのひとつ。買い物の帰りにカレンがアイスクリームを買いに走り転んだ場合、主人公が彼女を助ける。カレンはお礼にキスしようとする。このとき、ランダムでほっぺたに一発もらうと、一定確率で、投手は「一発病」、野手は「ヘッドスライディング」や「ブロック○」を取得する。



野手なら一気にふたつの特殊能力を取得できることもある

カレンから「威圧感」

まずは大成とカレンの友情タッグ練習を完成させる。その前後にカレンと矢部君をパートナーに選んで練習し、主人公と矢部君が反省点を踏まえて特訓するのを陰から見守るカレンのイベントを経験。そのあとにカレンと大成の友情タッグ練習をすれば「威圧感」を取得できるイベントがランダムで発生する。



「威圧感」を狙うなら、カレンと大成を仲間にするのが第一条件



西園寺ゆりか & 市原ヨネ

さいおんじ ゆりか　いちはら よね

年齢をごまかしているという事実を知った矢部君を脅すなど、主人公と結婚するためには手段を選ばないゆりかと、霊界パワーを持つヨネの強力コンビ。

仲間にするには…

ゆりかとヨネは、街に入ったときにランダムで仲間になるイベントが発生する。主人公に一目惚れしたゆりかが、わざと主人公にぶつかり、きっかけを作る。そのまま、ゆりかは主人公についていこうとするが、主人公はプロ野球選手を目指すための旅だからと断る。しかし、西園寺家を敵に回すと怖いとヨネに脅され、結局は自動的に、ゆりかとヨネが仲間に加わることになる。



街に入ったときに出会えば、確実に仲間になるキャラクターだ

能力と得意な練習

野球に関することはヨネの担当で、ゆりかは練習や試合を行うことはない。ヨネの能力値はすべてがGとかなり低く、守備位置の一塁も、ほかのキャラクターと重なることが多い。そのため、セントラルタワーでの戦いでは、オーダーに入れる必要はほとんどないキャラとなる。ヨネを活用できるのはジムでの練習時。特に高木とのメンタルの友情タッグ練習の効果は絶大で、かなりの精神ポイントを稼ぐことができる。



練習パートナーの組み合わせを考えて、うまく使っていこう

得意な練習

基礎	―	球速	―
筋力	―	コントロール	―
打撃	―	変化球	―
走塁	―	リフレッシュ	◎
守備	―	メンタル	△

選手能力

守備位置：―	投打：右投両打

野手能力

ミートカーソル	G(1)	肩力	G(1)
パワー	G(0)	守備力	G(1)
走力	G(1)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　逆境○／ケガしやすい

友情タッグ練習



高木 ジム
メンタル

ふたりの評価を上げてジムで練習していると、オカルト通信の後輩会員である高木にヨネが協力を求められ、練習を開発する。

アップする能力値	精神ポイント	コーチ評価
	＋12	＋25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.532）。



霊界のマドンナというのが、ばあやヨネの隠された一面だった

イベント紹介

霊界パワーの実験

投手のみ。ヨネと高木が友情タッグ練習を行えるようになったあとに、ジムで発生するランダムイベント。主人公は、ヨネと高木から、霊界パワーを使った実験に協力してほしいと頼まれる。そこで協力して実験が成功した場合、投手なら「ノビ○」と「勝ち運」を取得。失敗すると「負け運」と「ノビ×」を取得する。



投手の特殊能力でかなり有効なふたつを、このイベントで入手できる

待たされて「ムード○」

ヨネの評価が高い状態で街に移動したときに発生するランダムイベント。ゆりかの買い物につき合わされ、長いあいだ待たされて選択肢が出る。ここで「・・・我慢する」を選べば、ゆりかがおわびにアイスクリームを買ってくれて、ヨネと3人で食べて「ムード○」を取得できる。



ゆりかに注意すると「ムード×」や「短気」を取得してしまうので注意

ゆりかの新しい恋

ヨネの評価が高い状態でゆりかと遊んだときに発生するランダムイベント。公園で一休みして、主人公がジュースを買いにいった隙に、主人公とは一回り以上も歳が離れていることなどを話しているのを主人公に聞かれ、隠し事がバレてしまう。ゆりかとヨネが仲間から抜けて「見返りバット」をくれる。



主人公に年齢がばれるが、ゆりかは別の男の子に一目惚れして去ってしまう



ダイジョーブ博士 だいじょーぶはかせ

「パワプロ」シリーズではおなじみのキャラだが、なんと今回は仲間になるイベントも用意されている。人体改造による能力アップが得意なだけに仲間にすれば百人力？

仲間にするには…

ダイジョーブ博士を仲間にするには、最初にDJB-78を仲間にする必要がある。この状態で博士に遭遇すれば(DJB-78のイベントは進行させない)、仲間にできるチャンスだ。博士についていき、「能力を上げたい」を選んで、成功すれば仲間になってくれる。博士はジムに移動したときに登場するので、一度クリアしたジムを回っていくのも、仲間にするには有効な方法だ。



DJB-78が仲間にいるときに博士に会えれば、仲間にできるチャンス

能力と得意な練習

他人の能力アップは得意な博士だが、自身の野球の腕はイマイチ。すべての能力がGと、仲間にできる全選手のなかでも最低ランクの能力だ。試合での活躍はほとんど期待できない。得意な練習もないため、あまり仲間にする意味はないように思える。しかし、仲間にすることで、フォーム改造やDJB-78とのコントロールの友情タッグ練習があるので、特に投手を育成しているときには仲間にしておきたいキャラである。



仲間にしたときのみ発生するイベントがあるので、仲間にしてみよう

得意な練習

基礎	ー	球速	ー
筋力	ー	コントロール	ー
打撃	ー	変化球	ー
走塁	ー	リフレッシュ	ー
守備	ー	メンタル	ー

選手能力

守備位置：ー　投打：右投右打

野手能力

ミートカーソル	G(1)	肩力	G(1)
パワー	G(0)	守備力	G(1)
走力	G(1)	弾道タイプ	⇨1
特殊能力	なし		

友情タッグ練習

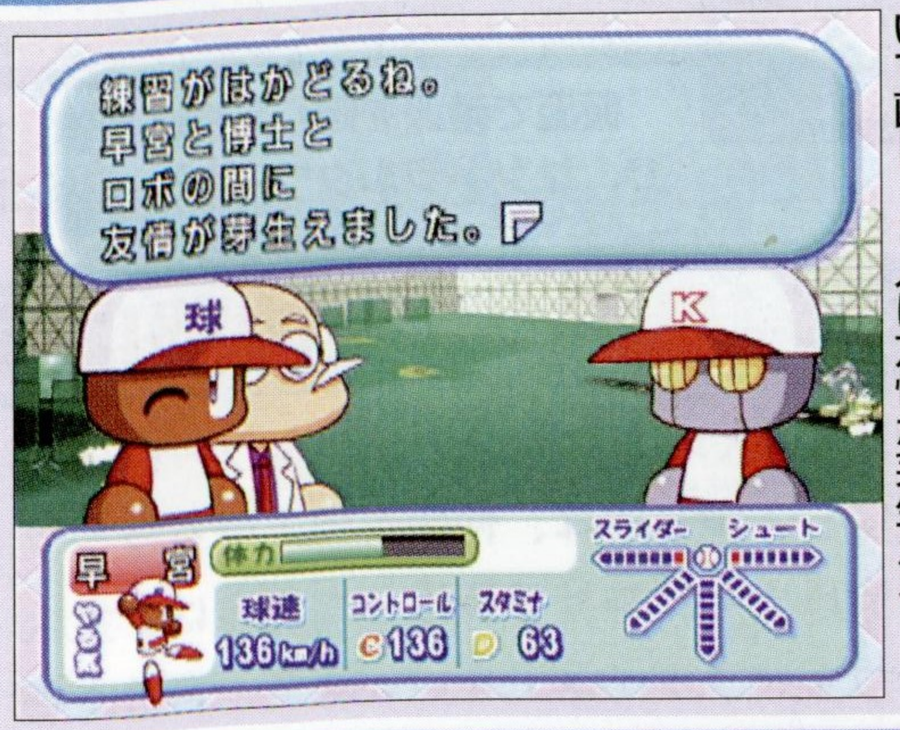


DJB-78　ジム
コントロール

ふたりの評価が高い状態でイベントを発生させるとできるようになる。投手にはとても有効な友情タッグ練習だ。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
	+1	+26	+3	+3	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの(詳細はP.531)。

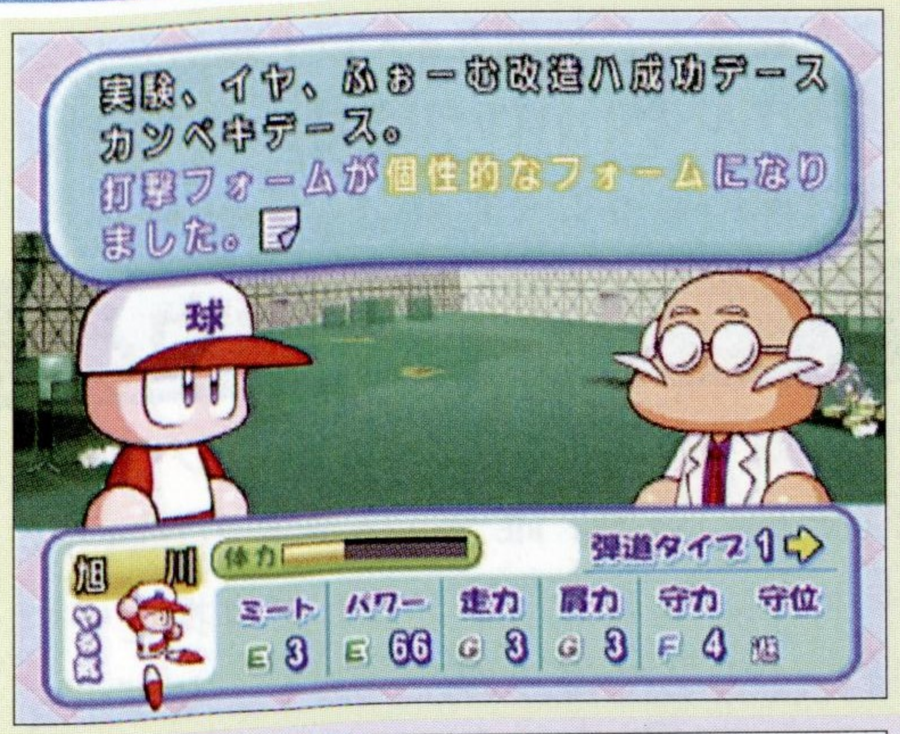


調子が悪くなったDJB-78を博士が叩いて直し、3人に友情が芽生える

イベント紹介

ふぉーむ養成ぎぶす

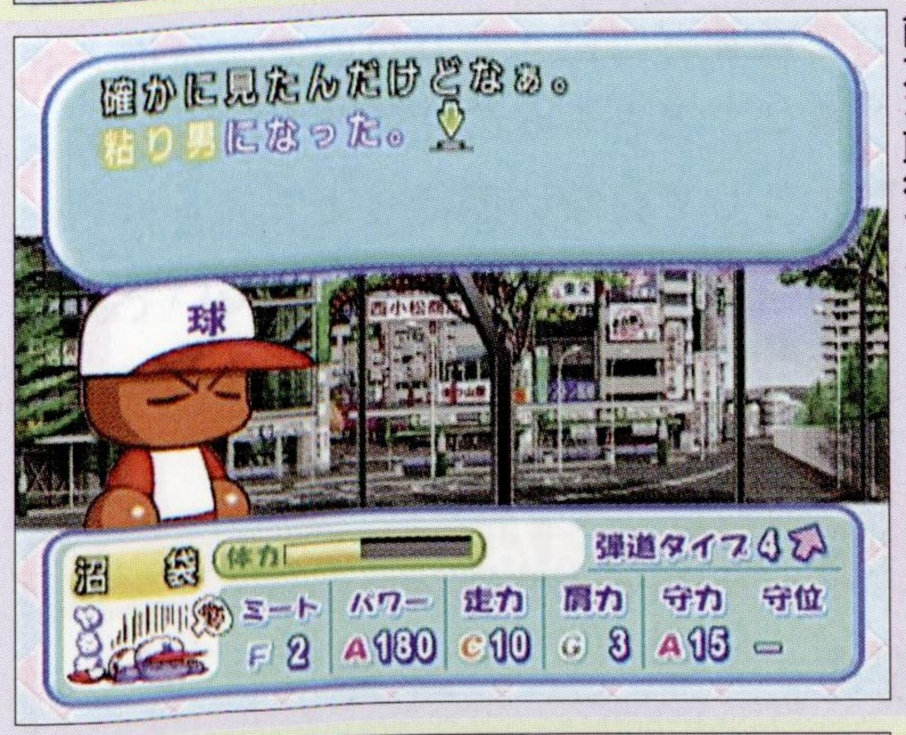
ジムで練習中にランダムで発生するイベント。博士が主人公にフォームで悩んでいますねといってきて、フォーム養成ギブスを使ってみないかと持ちかけてくる。ギブスを試してみて、フォームが変更される。ただし、どんなフォームになるかはランダムで、プロ選手の個性的なフォームになることもある。



変わったフォームの選手を育成したいときは、チャレンジしてみよう

聞き続けて「粘り男」

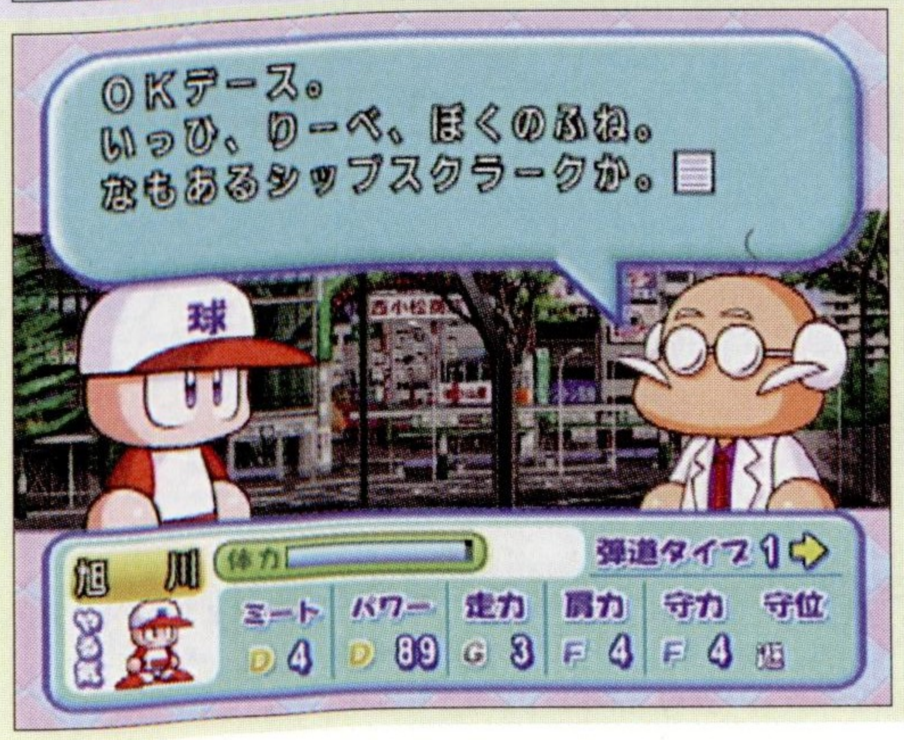
博士と遊んだときのイベントのひとつ。博士とゲドー君が会っているのを目撃する。主人公が今のは誰かとたずねるが、博士は誰とも会っていないと答え、選択肢が出る。「もう一回聞く」を選び、そのあとも「もう一回聞く」を選び続けると、80%の確率で投手は「牽制○」、野手は「粘り男」を取得できる。



しつこく聞き続けると、高確率で特殊能力を取得できる

博士のドイツ語

博士と遊んだときのイベントのひとつ。博士がこれから図書館へドイツ語の文献を調べにいくというので、主人公が簡単にドイツ語を話してみてとお願いする。博士はOKするが、途中から元素記号の覚え方に変わっていて、主人公は本当にドイツ語が話せるのか疑問を持つ。博士評価がアップ。



ドイツ語は完璧と語る博士だが、披露したドイツ語はかなりいいかげん



パピヨン ぱぴよん

仮面で素顔を隠した謎の選手。投手能力、野手能力ともに最高レベルの実力の持ち主で、セントラルタワーでは心強い味方となってくれる。

仲間にするには…

仲間が8人以上でセントラルタワーにいくと登場し、神社では、仲間が何人でもランダムで登場する。神社で登場した場合は、主人公のウィークポイントをいい当て、自分を連れていけば役に立つぞと売り込む。怪しい風貌なので主人公は悩むが、結局彼を仲間に入れることにする。仲間を8人以上集めた状態でセントラルタワーにいった場合は、必ず登場して仲間になってくれる。



仲間が8人以上いる状態でタワーにいくと、必ず仲間になってくれる

能力と得意な練習

投手としても野手としても、トップクラスの能力を持つ選手。唯一、スタミナだけがFと低いので、セントラルタワーでは抑えやワンポイントとして使うのがベスト。サブポジションで遊撃と二塁を守れるので、登板させないときは、どちらかの守備位置に入れておき、野手として打撃に期待しよう。また、得意な練習もすべての練習を網羅していて、かなり魅力的。なるべくなら神社で仲間にしておくと、育成がぐんと楽になる。

得意な練習

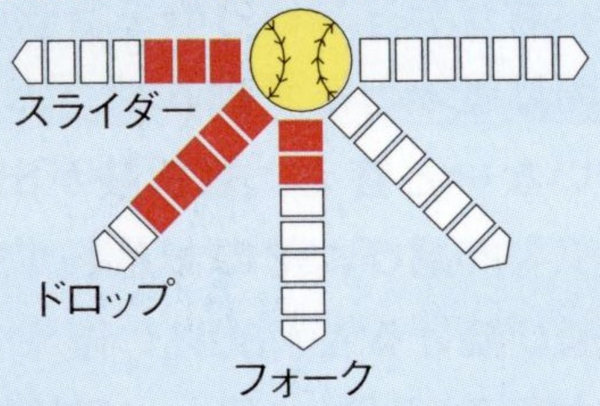
基礎	○	球速	○
筋力	○	コントロール	○
打撃	○	変化球	○
走塁	○	リフレッシュ	○
守備	○	メンタル	○

選手能力

守備位置：投 遊 二 / 投打：右投両打

投手能力

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	A(181)	F(30)



特殊能力 キレ○／ノビ○／ポーカーフェイス

野手能力

ミートカーソル	B(6)	肩力	A(14)
パワー	A(155)	守備力	A(14)
走力	A(14)	弾道タイプ	↗3

特殊能力 パワーヒッター／アベレージヒッター／威圧感

友情タッグ練習



守 神社
球速

筋力ポイントが大きくアップして、変化球ポイントは下がらない。ふたりを仲間にするのは運に左右されるが、効果も大きい。

アップする能力値	筋力ポイント	技術ポイント	コーチ評価
	+27	+2	+25

※上の数値は練習レベル1でのもの（詳細はP.531）。



この練習で球速を一気に伸ばしたいときには、技術ポイントが必要になる

イベント紹介

セントラルタワーでの待ち伏せ

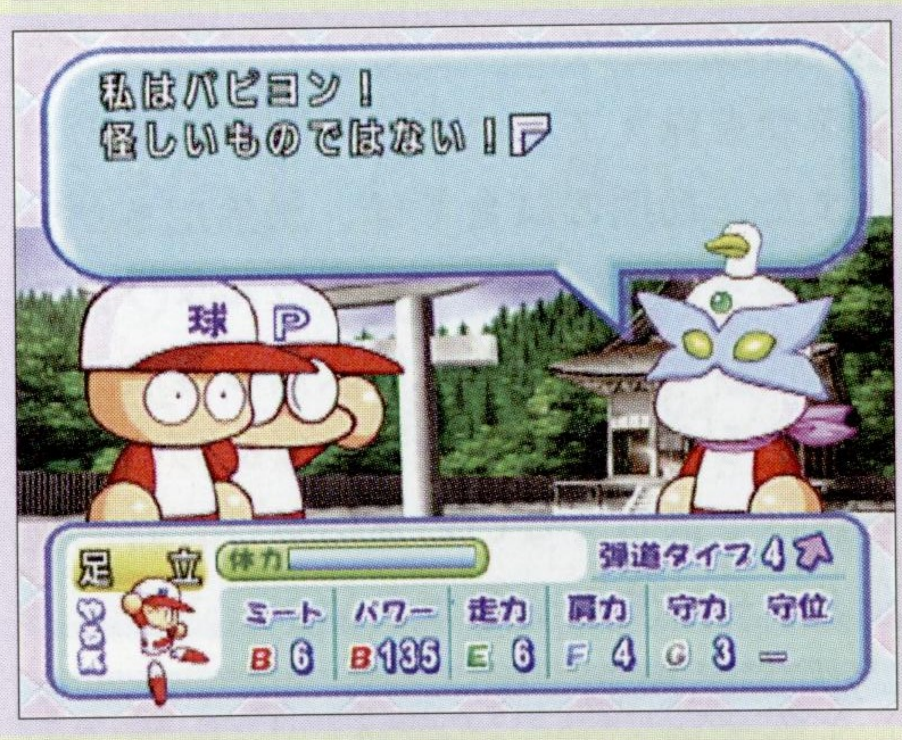
8人以上仲間がいる状態でセントラルタワーにいくと、パピヨンが待ち伏せていたように登場し、パピヨンだと名乗って、私を連れていけと、仲間にするようにいう。主人公はとまどうが、矢部君がパピヨンが仲間になれば鬼に金棒だというと、「それもそうだね」といって、一緒にタワーに入っていく。



矢部君が、パピヨンを仲間にすることを勧める

神社でパピヨン

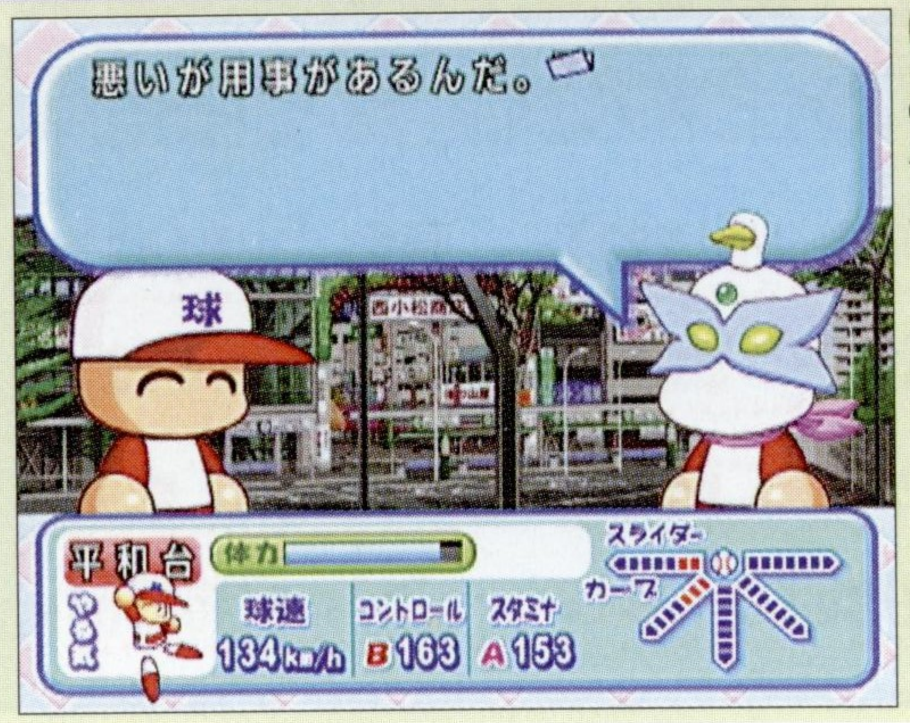
パピヨンをタワー以外で仲間にするときは、ランキングを見たあとに神社にいく。すると、いつもの神社イベントとは違ってパピヨンが登場し、主人公のウィークポイントをずばずば当てて、仲間に加えるように進言してくることがある。ここで仲間にする以外には、すべての練習が得意なパピヨンと一緒に練習できない。



パピヨンと練習したいなら、ランキングを見てから神社に通おう

誘い断る

パピヨンと遊んだときのイベントは2パターン。遊びに誘うと、悪いが用事があるとパピヨンが断った場合は、主人公はひとりで遊び、やる気が上がって体力が回復する。パピヨンがいいだろうと断らなかった場合は、ふたりで公園を散歩。パピヨンも心なしかうれしそうに見え、評価とやる気が上がる。



パピヨンと街で遊んだときのイベントはこのふたつ

服部兄弟　はっとりきょうだい

ドラフ島出身の12人の野球兄弟。実家は帽子屋を経営していて、彼らもひとりひとり特徴ある帽子をかぶっている。また、兄弟のなかでも帽子によって相性があるらしい。

仲間にするには…

服部兄弟は移動してジムに着いたときに、ランダムでイベントが発生して登場する。兄弟の出てくる順番も、規則性はなくランダム。主人公たちが歩いていると、いつの間にかついてきていて、主人公がなにか用かと聞くと、野球ができるから仲間にしてくれと頼んでくる。このときに仲間にするかしないかの選択肢が出るが、仲間にしなくても、再び登場するイベントが発生することがある。



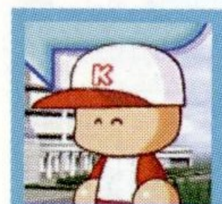
服部兄弟を11人揃えると、イベントが発生してイチローが登場する

能力と得意な練習

服部兄弟の能力は、イチロー以外の初期値ではハチローの走力D、肩力Dが最高で、あとは全部EとF。ただし、特定の兄弟が揃うと、その兄弟がパワーアップするイベントが発生する。誰と誰を組み合わせればパワーアップするかを覚えておいて、仲間にするのがいい。また、初期の試合では、兄弟たちがいたほうが勝ちやすいが、セントラルタワーでは、人数合わせにオーダーに入れる程度と考えていいだろう。得意な練習はないので、チームを抜けてほしくないとき以外は、特に練習パートナーにする必要はない。

得意な練習

基礎	―	球速	―
筋力	―	コントロール	―
打撃	―	変化球	―
走塁	―	リフレッシュ	―
守備	―	メンタル	―



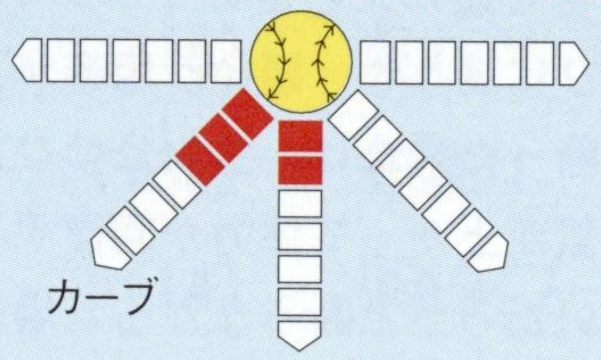
イチロー

守備位置：投　投打：右投右打

ミートカーソル	E(3)	肩力	B(12)
パワー	E(70)	守備力	B(12)
走力	B(12)	弾道タイプ	↗3

特殊能力　なし

球速	コントロール	スタミナ
135km/h	D(120)	C(90)



特殊能力　なし



ジロー

守備位置：捕　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	E(6)
走力	E(6)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



サブロー

守備位置：一　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(6)
パワー	E(70)	守備力	E(6)
走力	E(6)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



シロー

守備位置：二　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(6)
パワー	F(50)	守備力	E(7)
走力	E(6)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



ゴロー

守備位置：三　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	E(6)
走力	E(6)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



ロクロー

守備位置：遊　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	E(7)
走力	E(6)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



シチロー

守備位置：外　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(6)
パワー	F(50)	守備力	E(6)
走力	E(7)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



ハチロー

守備位置：外　投打：左投左打

ミートカーソル	F(2)	肩力	D(8)
パワー	F(50)	守備力	E(7)
走力	D(8)	弾道タイプ	➡2

特殊能力　なし



クロー

守備位置：外　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	E(6)
走力	E(7)	弾道タイプ	➡2

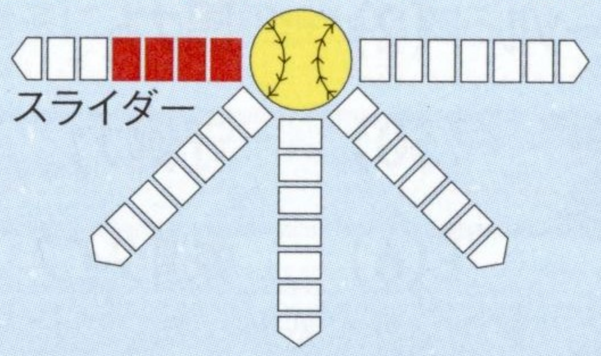
特殊能力　なし

ジュウロー

守備位置：投　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(7)
パワー	F(50)	守備力	F(5)
走力	F(4)	弾道タイプ	2
特殊能力	なし		

球速	コントロール	スタミナ
136km/h	G(80)	F(20)



特殊能力　なし

トウイチロー

守備位置：捕　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(6)
パワー	F(50)	守備力	E(6)
走力	E(6)	弾道タイプ	2
特殊能力	なし		

トウジロー

守備位置：一　投打：右投右打

ミートカーソル	F(2)	肩力	E(6)
パワー	E(70)	守備力	E(6)
走力	E(6)	弾道タイプ	2
特殊能力	なし		

イベント紹介

工事現場コンビ

ゴローとトウイチローが仲間になったときに発生するイベント。ゴローとトウイチローの工事現場コンビが揃い、パワーアップしたあと、そのジムのコーチが出てきて、邪魔な石を片づけてほしいと頼む。それをふたりがテキパキと片づけて、そのお礼に練習スタンプを押してもらえる。



このイベントで、ひとつのジムで2個以上の練習スタンプをもらえる

おめでたトリオ

サブロー、ハチロー、トウジローの3人が仲間になったときに発生する。3人がパワーアップしたあと、誰が一番めでたいかでケンカになり、主人公が、誰が一番めでたいかを決めることになる。ここでサブローを選ぶと「ビフテキ」、ハチローだと「しめ鯖」、トウジローだと「カニ味噌」をもらえる。



誰を選んでも評価は変わらないので、ほしいアイテムで選んでおこう

※このほかにも、シローとジュウローのコンビイベントがある(詳細はP.465)。

セントラルタワー攻略

ドラフ島の中央にそびえるセントラルタワーには、ドラフ島最大の試練ともいえる戦いがプレイヤーたちを待ち受ける。ここに、タワーをクリアするのに必要な情報をまとめておくので、参考にしてほしい。

塔に秘められた恐るべき野望

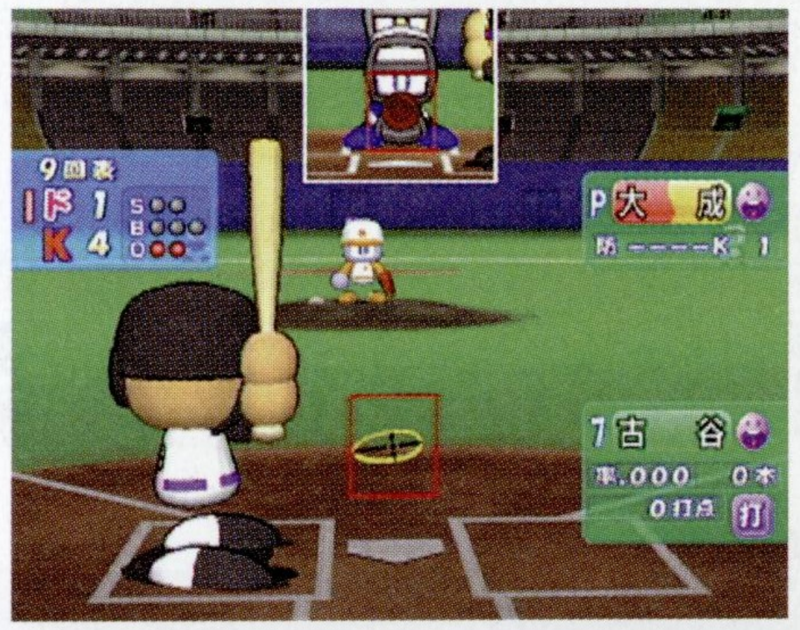
セントラルタワーに入る条件は、8人以上の仲間がいること。そのときパピヨンが仲間にいなければ、塔の前で必ずパピヨンが登場し、仲間に加わる。タワーに入った主人公は、神高がドラフ島の選手を人体実験し、アンドロイドのサンプルデータにしていた事実を知る。そして、タワーから解放することを条件に、神高のアンドロイドチームに戦いを挑む。



プロ野球界の征服を企む神高。彼女の野望を打ち砕くことも、優秀な選手を育成するためのプロセスだ

チェック1 タワーの試合はすべてを操作

セントラルタワーでの試合は、自ら仲間のオーダーを決定し、すべての選手を操作することになる。街での試合では行わなかった守備や走塁の操作も、当然しなければならない。前もって、対戦モードやキャンプモードでしっかり練習を積んでおこう。



継投や代打など、すべて自分の判断で行う。総合的な実力が試されることになるのだ

チェック2 負けるか引き分けでゲームオーバー

自分たちのコピーであるアンドロイドたちで構成されたチーム「KAMITAKA」。往年のOB選手たちで構成された「伝説最強」。この2チームとの連戦になる。この戦いは、延長は12回までで、引き分けでも再試合はなく、勝ち以外はゲームオーバーとなる。



10点以上点差をつけられるとコールド負けとなり、そのイニングで試合は打ち切りとなってしまう

チェック3 ものすごい経験点

タワー内の最新マシーンで練習した主人公は、投手、野手ともに多くの経験点を取得できる。もちろん勝たなければ意味がないが、挑戦するだけの価値はある。勝利したときに得られる各経験点の詳細は、P.357、P.375の投手・野手攻略ページを参照してほしい。



勝利しなければ、ここで得た経験点は意味がない。十分な腕があれば、挑みたいところだ

塔に入る前にチェック！

タワーに入る前には、次の2点をしっかり確認しておこう。1点目がアイテムを使うことで、装備できるものは装備して、「ビフテキ」など使うことで経験点などを取得できるものはすべて使っておく。もう1点が、勝利すれば200点近くの経験点を取得できることもあるので、それまでに持っている経験点はできるだけ使い切っておく。この2点を忘れずに、ムダのないように注意しよう。

タワーに挑む仲間について

まず、タワーの試合は相手のCPUレベルが高いため、1点の重みが違う。エラーなどないように、すべての守備位置に正位置の仲間を揃えよう。仲間のなかで最も頼りになるのが猪狩。かなりの強敵である伝説最強チームを抑えるには、彼の投手能力は必須といってもいい。捕手には進を起用しておけば安心できる。また、ホームラン狙いの打者としては、太田もほしいところだ。

VS KAMITAKA（コピーアンドロイド）

第1戦は自分たちと同じ能力を持つ、コピーアンドロイドのチームと戦う。育成選手が優秀な投手でない限りは、猪狩からパピヨンへの継投策がベストだ。猪狩は疲れを見せ始める前に交代。普通に投げているなら90球を目安にしよう。パピヨンは優秀な抑え投手だが「ポーカーフェイス」に注意。20球ぐらいを限界と考え、終盤の1、2回を任せるのが無難だ。



内から外に逃げる球を振らせる。外から内への変化球は狙われやすい

攻撃時

最も手強いのが、相手投手が猪狩か優秀な育成選手のとき。育成選手は能力によるが、猪狩の場合は、ストレートと、カーブかスライダーのどちらかに狙いを絞り、カーブなら球ふたつ分ぐらい左下、スライダーなら球ひとつ半くらい左を狙おう。

守備時

相手は自分の決め球を狙っている場合が多い。決め球の次にレベルの高い変化球を軸にして、決め球はボールになるような投球術で攻めていこう。投球時はミットをぎりぎりまで動かし、2ストライクに追い込んだら、真ん中高めにはずすストレートが効果的だ。


パピヨンの打力を活かすため、遊撃手として起用。猪狩がいるなら、上位打線を打ってもらおう



自分の決め球を外から内へ投げると、打たれる危険性が高い。コーナーへ決まる変化球で勝負しよう

VS 伝説最強（OB選手アンドロイド）

まずは「伝説最強」の選手たちのデータを紹介しよう。全員が強打者、好投手で、さらにCPUレベルも高いこのチームに勝利するには、すべてのテクニックを駆使し、一瞬たりとも気を抜いてはいけない。彼らとの戦いに勝利した者だけが、多くの経験点とプロ球団入団の栄誉を与えられるのだ。


伝説最強チームの先発は鉄腕稲尾。負けられない試合を戦い抜け！

◆スターティングオーダー

1	高橋(慶)	遊
2	張本	左
3	王	一
4	小鶴	右
5	長嶋	三
6	野村	捕
7	山本(浩)	中
8	岡田	二
9	稲尾	投

◆控え野手

門田	外
田淵	捕 一
田代	三
高井	一
宇野	遊
川藤	外
掛布	三
中西	三 一

※控え選手は、上から順番に代打として起用されていく。つまり、一番手は門田、二番手は田淵の順。

◆控え投手

●杉浦	●牛島	●中西	●江夏
●西本	●村田	●山田	●平松

● OB野手データ ●

ほとんどの選手がパワーAという恐るべき打線。さらに、走者が出ると特殊能力で能力アップする選手が多く、連打をいかに断ち切るかが戦いの鍵になる。

◆スタメン野手

選手名	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ	特殊能力
高橋慶彦 右投両打	C (5)	B (134)	A (14)	B (13)	B (13)	3	内野安打／盗塁○
張本勲 左投左打	A (7)	A (153)	B (13)	D (9)	D (8)	4	アベレージヒッター／チャンス○／流し打ち／広角打法／安定感
王貞治 左投左打	B (6)	A (205)	D (8)	E (7)	B (12)	4	パワーヒッター／チャンス○／安定感／威圧感／人気／強振多用
小鶴誠 右投右打	A (7)	A (193)	B (12)	D (8)	D (8)	4	パワーヒッター／チャンス○／威圧感／人気
長嶋茂雄 右投右打	A (7)	A (161)	C (11)	C (11)	C (11)	4	アベレージヒッター／チャンス○／逆境○／威圧感／人気
野村克也 右投右打	C (5)	A (191)	F (5)	D (9)	B (13)	4	パワーヒッター／チャンス○／サヨナラ男／キャッチャー◎／ケガしにくい／人気
山本浩二 右投右打	B (6)	A (180)	C (11)	B (12)	B (13)	4	アベレージヒッター／パワーヒッター／チャンス○／広角打法／人気
岡田彰布 右投右打	A (7)	A (152)	D (8)	D (9)	C (11)	4	パワーヒッター／チャンス○

◆控え野手

選手名	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ	特殊能力
門田博光 左投左打	C (5)	A (175)	F (4)	F (5)	E (6)	4	パワーヒッター／チャンス○／安定感／威圧感／人気／強振多用
田淵幸一 右投右打	C (5)	A (180)	F (5)	B (13)	B (12)	4	パワーヒッター／対左投手○／威圧感／キャッチャー○／ブロック○／ムラッ気／人気／強振多用
田代富雄 右投右打	D (4)	A (165)	E (6)	C (11)	E (7)	4	パワーヒッター／ムラッ気／強振多用
高井保弘 右投右打	D (4)	B (131)	F (5)	D (8)	F (5)	4	チャンス○／逆境○／サヨナラ男／代打男／代打要員／強振多用
宇野勝 右投右打	E (3)	A (161)	C (10)	B (13)	C (11)	4	パワーヒッター／チャンス○／ケガしにくい／ムラッ気／強振多用
川藤幸三 右投右打	E (3)	B (135)	G (2)	G (3)	G (3)	4	チャンス○／逆境○／代打男／ムードメーカー／ムラッ気／人気／代打要員／強振多用
掛布雅之 右投左打	C (5)	A (171)	E (7)	D (9)	B (12)	4	パワーヒッター／チャンス○／広角打法／威圧感／ケガしにくい／人気
中西太 右投右打	B (6)	A (159)	B (12)	C (10)	B (13)	4	パワーヒッター／広角打法／威圧感／ケガしにくい／強振多用

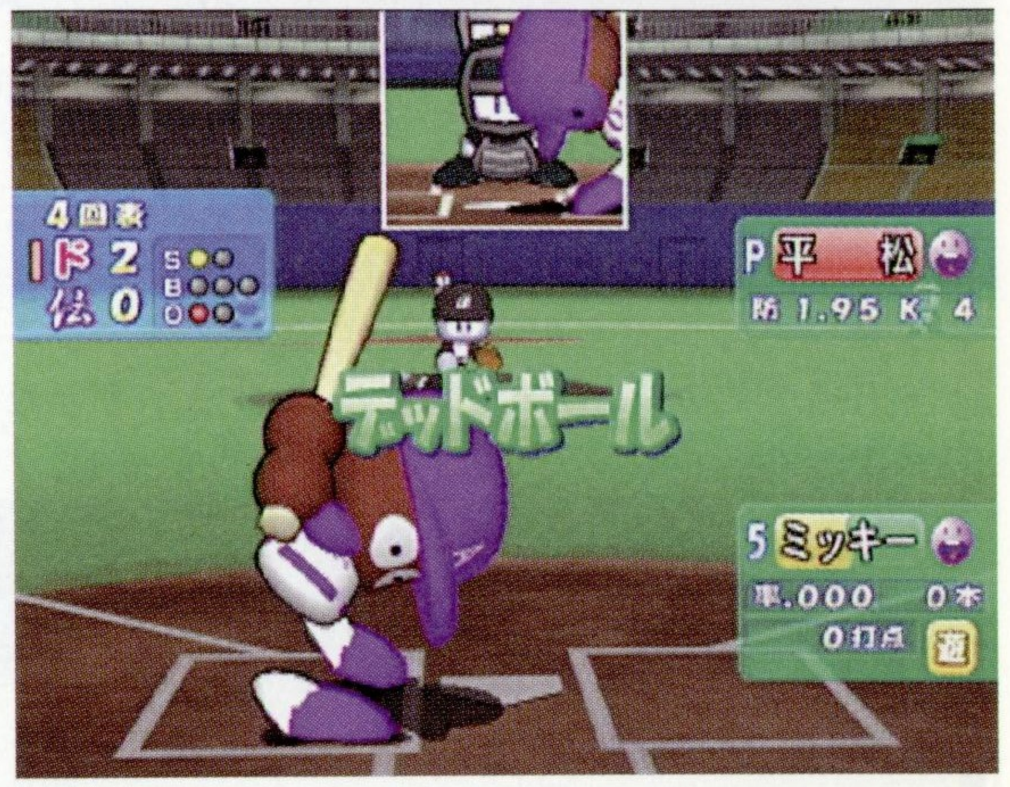
• OB投手データ •

全員がレベル5以上の決め球を持っている最強投手陣。まずは彼らのストレートに慣れて、どんな球を投げるのかを見極めることが、攻略の第一歩だ。

選手名	球速	コントロール	スタミナ	球種	特殊能力
稲尾和久 右投スリークォーター	147km/h	A (204)	A (203)	Hスライダー6／シュート2	キレ○／ピンチ○／回復○／リリース○／重い球／ケガしにくい／人気
平松政次 右投オーバースロー	149km/h	B (171)	A (177)	スライダー2／カーブ1／カミソリシュート7	キレ○／回復○／変化球中心
山田久志 右投アンダースロー	147km/h	A (189)	A (169)	カーブ4／シンカー7	ノビ○／回復○／ポーカーフェイス
村田兆治 右投マサカリ	152km/h	C (153)	A (159)	Hスライダー2／カーブ2／フォーク7	キレ○／回復○／重い球／人気／速球中心
西本聖 右投オーバースロー	142km/h	B (174)	A (163)	カーブ2／Hシンカー5／シュート6	打たれ強い／キレ○／変化球中心
中西清起 右投オーバースロー	143km/h	C (151)	E (45)	スライダー2／カーブ6／パーム5	キレ○／回復○
江夏豊 左投オーバースロー	147km/h	B (178)	E (48)	カーブ6／シュート2	キレ○／ピンチ○／回復○／威圧感
牛島和彦 右投オーバースロー	146km/h	A (180)	E (38)	スライダー2／カーブ1／フォーク5	ピンチ○／回復○
杉浦忠 右投アンダースロー	150km/h	A (206)	A (185)	カーブ6／シュート6	安定感／回復○

攻撃時　VS 伝説最強

相手の守備レベルが高いため、通常なら安打になりそうなライナー性の打球や痛烈なゴロも捕球され、アウトになってしまう。ただ、走者なしなら投球時のキャッチャーミットの動きを見やすいので、強振でホームランを狙いやすい。そして、走者が出たら、ミートカーソルを開いて打つなど、特にミットを見て打つ人は使い分けが大切だ。



狙うのはオススメしないが、平松のカミソリシュートや稲尾のHスライダーは大きく曲がってくるので、死球になって出塁できることもある

投手継投パターン

稲尾→平松→山田→村田→西本→中西→江夏

◀投手別攻略▶

ここでは「伝説最強」の投手たちの攻略法を紹介する。彼らの継投パターンは、オールスター戦のような小刻みリレーだ。つまり、スタミナ不足による能力の低下はないので、失投は少ない。相手がベストの状態でどう打ち崩すかを考え、勝利の道を切り開くしかないのだ。

稲　尾

神様、仏様といわれた鉄腕投手

ストレートはMAX147km/h、Hスライダーは134km/h前後、シュートは136km/h前後。基本はストレート狙いで、Hスライダーを狙うなら球ふたつ分ぐらい右、シュート狙いなら球半分くらい左を狙う。落ちる球はないので、Hスライダーを打てるかが攻略ポイントだ。

平　松

打者をえぐったカミソリシュート

ストレートのMAXは149km/hで、スライダーは130km/h前後、カーブは128km/h前後、カミソリシュートは136km/h前後。ストレートとカミソリシュートに絞って攻略していこう。カミソリシュートは球ふたつ分くらい左を狙って、曲がる直前に振り始めるのがポイントだ。

山　田

シンカーで決めるサブマリン投手

ストレートのMAXは147km/h、カーブは127km/h前後、シンカーは125km/h前後。狙い球を絞って、特に外角からコーナーぎりぎりに入るカーブ（球ひとつ半分右斜め下）か、真ん中にミットを構えたときに左下コーナーに決まるシンカー（球ふたつ分左斜め下）を狙うのがポイントだ。

村　田

落差の大きいフォークは伝家の宝刀

ストレートのMAXは152km/h、Hスライダーは136km/h前後、カーブは130km/h前後、フォークが134km/h前後。高めのボール球になりそうな変化球と真ん中の構えはフォークのことが多い。ストレートを待ちながら狙っていこう（高めは球ひとつ、低めはひとつ半下）。

西　本

切れ味鋭いシュートの使い手

ストレートのMAXは142km/h、カーブは120km/h前後、Hシンカーは126km/h前後、シュートは132km/h前後。Hシンカーとシュートは曲がる方向が同じなので、シュートは球ひとつ半左を、Hシンカーは球ひとつ半左斜め下を狙い、ストレートは流すタイミングで待とう。

中西

緩急で揺さぶるリリーフエース

ストレートのMAXは143km/h、スライダーが125km/h前後、カーブは120km/h前後、パームは118km/h前後。スライダーは球ひとつ半右、カーブはひとつ半右斜め下で、どちらかとストレートを待つのが基本。パームならひとつ半下となるが、ストレートに振り遅れないように注意。

江夏

伝説を作った最強のリリーフ

ストレートのMAXは147km/h、カーブが124km/h前後、シュートが137km/h前後と狙い球を絞りにくい投手だ。狙うならレベル6のカーブ。球速が遅いので、目で追いながら球ふたつ分ぐらい左斜め下にカーソルをスライドさせて打とう。シュートなら球ひとつ分右となる。

牛島

強気な投球が光った若武者

ストレートのMAXは146km/h、スライダーが131km/h前後、カーブが125km/h前後、フォークは127km/h前後。レベル5のフォークは捨てて、レベル2のスライダーとレベル1のカーブを狙おう。同じ方向に曲がるので右打者なら踏み込み、左打者なら下がって打っていこう。

杉浦

タイトルを独占したサブマリン投手

ストレートのMAXは150km/h、カーブは127km/h前後、シュートは139km/h前後。しかもアンダースロー。変化球レベルも高いので、球種をひとつに絞って攻略していかないとつらい投手だ。カーブなら球ふたつ分右斜め下、シュートなら球ひとつ半分左を狙って打っていこう。

守備時 VS 伝説最強

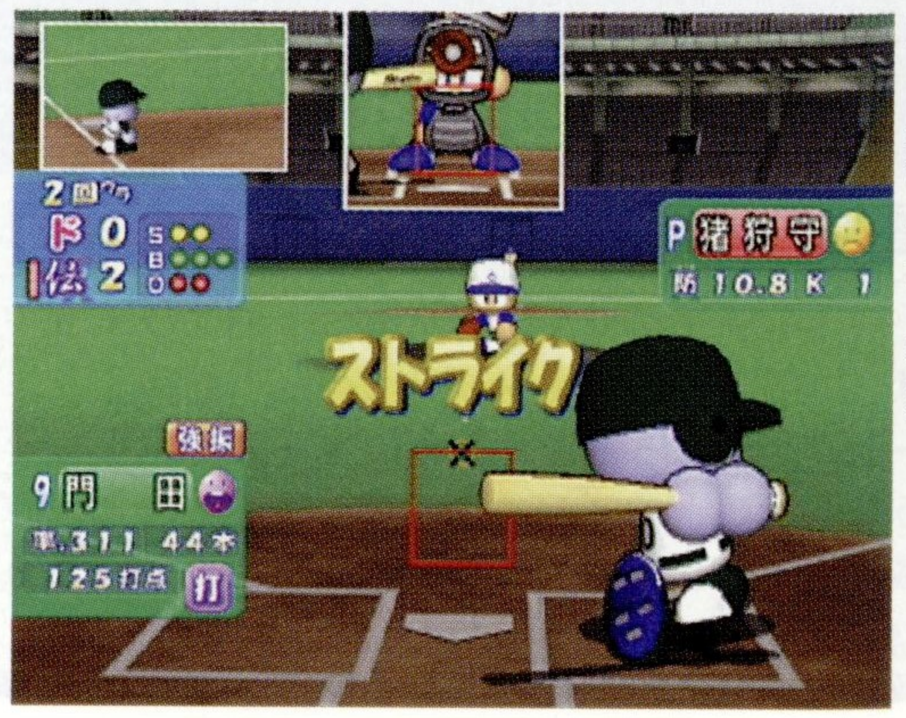
強振でジャストミートされれば、スタンドインは間違いなしという選手が次々と登場する強打線だ。コーナーをていねいに突く、同じ球種を続けて投げない、高めのストライクを投げない、ミットを細かく動かすなどの基本を守ってひとりずつ打ち取っていくことが大切。また、猪狩を登板させている場合は、カーブを中心にしながら、フォークとスライダーも混ぜて、ストライクにしたり、ボールゾーンへ投げたりしてカウントを稼ぐ。そして、追い込んだあとは真ん中高めのストレート(釣り球)を投げて打ち取っていこう。

抑えるための注意点

❶決め球を多用せず、数種類の球種で狙い球を絞らせないようにする
❷内から外に逃げる変化球で攻める。ミットを動かすのを忘れずに
❸空振りを誘う高めのストレートは、バットが届かないように大きくはずす

激しい代打攻勢に注意!!

役目の終った投手の打順には、次々と代打が登場する。控え選手もほとんどがパワーAの能力を持つホームランバッターなので、まったく気を抜くことはできない。特に門田と田淵のふたりは、高い確率で試合に登場する。ふたりとも強打者なので、十分に警戒して挑もう。ほとんどが強振してホームランを狙ってくるので、狙い打ちされやすい外から内に入る決め球は、投げないほうが賢明だ。



「強振多用」の選手が多いので、高めのボール球はかなり有効

パワプロ8 SUCCESS EVENT

では、ここからは、サクセスのイベントを紹介していこう。イベントは大きく分けて、定期、遊ぶ、移動、ランダム、その他の5種類。どんなイベントがあって、どんな特殊能力を取得できるかなどをしっかりとチェックして、選手育成に役立ててほしい。

凡例
- 定……定期イベント
- 遊……遊ぶイベント
- 移……移動時のイベント
- ラ……ランダムイベント
- 他……その他のイベント

定 ドラフ島は初めて？

条件	なし
解説	黒服が登場し、ドラフ島に初めてきたかどうかを聞いてきて「はい、はじめてです」「実は来たことが・・・」の選択肢が出る。「はい、はじめてです」を選択すると、矢部君との出会いなどのオープニングイベントが短縮されずに続いていく。「実は来たことが・・・」を選択すると、イベントをショートカットしたいですかと聞かれて「ショートカットする」「ショートカットしない」の選択肢が出る。「ショートカットする」を選択するとイベント短縮の設定になる。「ショートカットしない」を選択すると「はい、はじめてです」を選択したときと同じようにオープニングイベントが始まる(あとでシステムでも短縮設定にできる)。 **結果** やる気+1、矢部君が仲間になる。 投手は「プロボール」「プロバット(木)」「プログラブ(革)」「プロスパイク」「パワリン」を入手。野手は「プロバット(木)」「プログラブ(革)」「プロスパイク」「パワリン」を入手。

定 影山スカウト登場

条件	街にずっと滞在中ではない
解説	通常は8月中ころに発生するイベント。ジムで練習を見にきた球団スカウトと出会い、コーチに紹介してもらう。 **結果** 能力などの変化はなし。

定 大会のお知らせ！

条件	街にずっと滞在中ではない
解説	8月末と9月末に発生する定期イベント。スカウトの影山さんがやってきて、教えておきたいことがあるといい、9月12日～18日のあいだに「お月見野球大会」(9月26日の場合は10月12日～18日に開かれる「秋のドラフ島野球大会」)が、街のセンター内球場で開かれることを伝えてくれる。主人公は「大会か・・・よーし、がんばるぞ！」と気合いを入れる。 **結果** どちらのイベントでも結果は同じ。 やる気+1。

定 1か月が過ぎました！

条件 街にずっと滞在中ではない

解説
9月初頭に発生するイベント。黒服が登場して、「あなたにお伝えしたいことがありましてやって来ました」といい、1か月が過ぎたことを報告してくれる。そして、実戦経験が少ないなど、主人公のこの1か月間の状況を分析して、神高さまからの気持ちということでアイテムをくれる。また、2か月後には、あとひと月しかありませんと教えてくれる。そのときの能力変化などはない。

結果
下の式で得られる数値によって、もらえるアイテムが変化する。
数値＝経験した試合数＋練習スタンプの数＋球団スタンプの数

数値	アイテム
10以上	投手：見返りボール 野手：見返りバット
8〜9	お守り
6〜7	まんぷく弁当
4〜5	スッポン汁
3以下	パワリン

定 矢部君の能力アップ

条件 街にずっと滞在中ではない。ジムにいる

解説
練習を始めてひと月おきに、主人公が矢部君に、最近プレイが上達してきたんじゃないというと、矢部君が「もう島に来て結構たったでやんす・・・。オイラもプロへの階段を一歩一歩かけ上がっているでやんす！！」などと答えて能力アップする。順調にスタンプを集めていれば、同じようなイベントが月ごとに発生する。

結果
矢部君の能力変化は以下の表の通り。街などで時間を使っていてジムを回っていないと、能力アップが遅れることもある。また、11月の能力アップは、そのときの評価によって変化する。

能力	初期	9月	10月	11月(評価)	
				低	高
ミートカーソル	E(3)	E(3)	D(4)	C(5)	C(5)
パワー	E(70)	D(80)	D(85)	D(90)	C(100)
走力	C(11)	C(11)	C(11)	B(12)	B(13)
肩力	E(6)	D(8)	C(10)	C(11)	C(11)
守備力	E(6)	D(8)	D(9)	C(10)	C(11)

定 やっと街

条件 移動して初めての街

解説
初めて街に到着したときに発生する定期イベント。ただし、月によって内容が分岐する。やっと街に着いて、インフォメーションセンターにランキングの発表を見にいく(9月以降は自動的に見にいく)。ランキングには以下の種類があり、各能力を比較して、1位から3位までが発表される。3位までに入るとアイテムを取得できる。9月なら1位はパピヨンで、10月になるとアダムが1位になり、それぞれの解説がされる。アダムが1位になるイベント時は、主人公が3位以内に入っていてもアイテムは取得できない。また、このふたりを超えて1位になることはできない。

結果
やる気＋1。
ランキングで比較される能力と賞品は以下の通り。

◆ランキングで比較される能力

「俊足王」	走力＋(「盗塁○」は＋2)＋(「走塁○」は＋2)＋(「盗塁×」は－2)＋(「走塁×」は－2)
「堅守王」	守備力＋(「守備職人」は＋2)＋(「送球○」は＋2)＋(「送球×」は－2)
「超球王」	球速＋(コントロール/2)＋(スタミナ/3)＋(各変化球の変化レベル)＋(「打たれ強い」「ピンチ○」「リリース○」「重い球」「ジャイロボール」「回復○」「逃げ球」「キレ○」「ノビ○」はそれぞれ＋2)＋(「打たれ弱い」「ピンチ×」「ランナー×」「スロースターター」「寸前×」「回復×」「四球男」「一発病」「キレ×」「ノビ×」はそれぞれ－2)
「剛打王」	パワー＋(ミートカーソル×10)＋(「対左打者○」は＋10)＋(「対左打者×」は－10)＋(「広角打法」は＋20)＋(「アベレージヒッター」「パワーヒッター」はそれぞれ＋30)＋(「三振男」は－15)

※パピヨン、アダムはすべての得点が2000。

◆賞品

2位	ランダムでパワリンテクニック／パワリンマッスル／パワリンDX
3位	パワリン

※ランキング3位以内にふたつ以上入ったら、複数のアイテムを得られる。

定 期限切れでゲームオーバー

条件 11月20日になっていて、球団スタンプを3つ集めていない

解説
黒服が登場し、期限が切れましたといって、主人公は連れていかれてしまう。7日前から、コマンド実行後にあと何日かのメッセージが出る。

結果
ゲームオーバーでファイルは抹殺される。

遊 バッティングセンターで高木

条件 矢部君と遊びにいく。野手の仲間が14人以下

解説
矢部君と一緒にバッティングセンターにいくと、「主人公くん、晩ご飯かけて勝負するでやんす！」と矢部君がいって、選択肢が出る。勝負して勝った場合は、経験点を入手してイベント終了。負けるか引き分けた場合、あるいは体力の最大値の1/10以下になるまでひとりで打ち続けると、高木が登場して仲間になる。

結果
●「いいよ、勝負しよう」を選択
・勝った場合(40%の確率)
筋力ポイント＋10、技術ポイント＋5。
体力＋20。
・負けか引き分けの場合(60%の確率)
「ダメですねぇ、そんなスイングでは…ふふふ、スイングに腰が入っていませんよ」といって高木が登場。ID野球の申し子と名乗り、お手本を見せようとするが空振りしてしまう。このあと「私の野球理論があればみなさん、もっと野球がうまくなりますよ」といって仲間にしてくれと頼み、主人公がOKして仲間になる。
筋力ポイント＋5、技術ポイント＋2。
体力－5。
●「一人でゆっくり練習したい」を選択
ゴメンといってひとりで打ちまくる。このとき、体力の最大値の1/10以下になるまで「もう少し続ける」を選択すると高木が登場する。体力が続く限り、「もう少し続ける」「疲れたので終わる」の選択肢が出る。
・「もう少し続ける」を選択
1回目
筋力ポイント＋6、技術ポイント＋3。
体力－8。
2回目以降
体力－31。
50%の確率で成功か失敗かに分岐する。
成功…筋力ポイント＋3、技術ポイント＋3。
失敗…筋力ポイント＋1、技術ポイント＋1。
・「疲れたので終わる」を選択
「ふぅ、疲れた。今日はこのへんで終わりにしとくか」といってイベント終了。

遊 公園で太田

条件 矢部君と遊びにいく。野手の仲間が14人以下

解説
公園に遊びにいったときに、80%の確率で発生。「向こうからちょっとずつこっちに移動してくるあれは何？」「えっ？あれでやんすか？四角い箱のような…トラックでやんすかねぇ」と話して、トラックを引っ張って動かしている太田と出会う。そしてその怪力に圧倒され、「あっ、あのさ矢部くん、オレたちが野球の試合するとき、彼みたいな怪力選手がいたら…」と主人公が考え、仲間になってくれるように頼む。太田は野球には興味がなさそうで、腕を軽く振り払うと主人公はKOされてしまう。太田は「す、すまなかっただス！申し訳ないだス！オデにできることだったら何でも…」といって、仲間になってくれる。

結果
太田が仲間になる。
◆太田に会えないパターン(20%)
気分転換をする。
体力＋10、やる気＋1。

遊 矢部君と焼き肉屋

条件 矢部君と遊びにいく

解説
矢部君と焼き肉屋にいく。日曜日と平日でイベント内容が変化する。

結果
・平日
矢部君とふたりで焼き肉を食べる。
矢部君評価＋5。
体力＋5、やる気＋1。
・日曜日
「お客様、本日は日曜日なのでお肉50%サービスになっています」といわれ、ラッキーと喜ぶ。
矢部君評価＋5。
体力＋20、やる気＋2。

遊 センターで矢部君と練習

条件 矢部君と遊びにいく

解説
「今日は何の練習をするでやんすか？」と矢部君がいって、「トスバッティング」「筋力トレーニング」「キャッチボール」の選択肢が出る。また、日曜日なら女の子に呼び止められて「今日は新しいバッティングマシンが入ったんですよ。本日だけの特別サービスとして試し打ちできますよ」といわれて、試し打ちができる。

結果

●平日に練習したとき
・共通変化
矢部君評価＋1。
体力－10。

◆選択肢

トスバッティング	筋力ポイント＋8 技術ポイント＋4
筋力トレーニング	筋力ポイント＋12
キャッチボール	敏捷ポイント＋6 技術ポイント＋6

●日曜日に試し打ちしたとき
めちゃめちゃ速いマシンで矢部君のあとに主人公が打つと、マシンに当たってしまう。壊れて使用できなくなってしまうが、矢部君にほめられる。
矢部君評価＋5。
筋力ポイント＋12、技術ポイント＋6。
体力－10、やる気＋1。

遊 ガンダーロボの発売日

条件 矢部君と遊びにいく

解説
ご飯でも食べにいこうよと矢部君を誘うが、矢部君は玩具屋さんにいかなければという。以下の確率で4パターンに分岐する。

結果

・パターン①(50%)
ちょうど最後の1個を買えてご機嫌な矢部君に、たい焼きをおごってもらう。
矢部君評価＋5。
体力＋15、やる気＋1。
・パターン②(30%)
売り切れといわれて街中探し回る。
矢部君評価＋5。
体力－15、やる気－1。
・パターン③(10%)
売り切れといわれるが、棚の陰にキャンセルされたものがあるのを主人公が見つける。
矢部君評価＋10。
やる気－1。
5%の確率で「勝ち運」を取得。
・パターン④(10%)
主人公が話しかけている最中に、売り切れてしまい、疫病神といわれてしまう。
矢部君評価－5。
やる気－2。
10%の確率で「負け運」を取得。

遊 矢部君と公園

条件 矢部君と遊びにいく

解説
「この街の公園は、広くて気持ちいいね」といいながら、矢部君と公園を散歩する。

結果

矢部君評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

遊 矢部君と公園でバザー

条件 日曜日に矢部君と遊びにいく

解説
公園にいくと青空バザーが行われていて、売り子の女の子に「このバットもらって下さい」といわれ、バットをもらえる。

結果

「プロバット」を入手する。
矢部君評価＋5。
やる気＋1。

遊 おやつと福引き

条件 矢部君と遊びにいく

解説
矢部君と一緒に買い物にいき、矢部君は今日のおやつを買う。日曜日だとイベント内容が変化して、福引きを引けることになる。

結果

・平日
買い物をすませて帰る。
矢部君評価＋5。
体力＋5。
・日曜日
福引きを引いて以下の確率で当たればアイテムをもらえる。
当たった場合は体力＋5、やる気＋1。
ハズレた場合は体力－5、やる気－1。

◆当たる確率と賞品

確率	等	賞品
15%	1等	パワリンDX
30%	2等	パワリン
55%	ハズレ	なし

遊 パン屋は半額セール中

条件 矢部君と遊びにいく

解説
買い物にいこうとすると、いい店を知っているとパン屋を教えてくれる。以下の確率で分岐する。

結果

・パターン①(50%)
パンを買いにいくが、すべて売り切れていて試食だけして帰る。
矢部君評価＋5。
やる気－1。
野手は10%の確率で「チャンス×」を取得。
・パターン②(50%)
夕方になると半額セールをやっていて、いっぱい残っているパンを買い漁っていく。
矢部君評価＋5。
やる気＋1。
野手は10%の確率で「チャンス○」を取得。

遊 本日は日曜日

条件 日曜日に矢部君と遊びにいく

解説
「パン屋は半額セール中」と同じようにパン屋にパンを買いにいく。ケーキも買うが、日曜日だったので半額セールはやっていないといわれてしまう。

結果

矢部君評価＋5、仲間の評価＋5。
やる気－1。
野手は20%の確率で「チャンス×」を取得。

遊 絶対服従なエプロンドレス!?

条件 あおいと遊びにいく

解説
あおいと遊びにいこうとすると矢部君が登場し、3人で買い物にいく。ランダムで分岐し、20%の確率であおいが「あ、ボク、服の買い忘れがあったから」といって、待っている最中にあおいに似合う服について矢部君と話す。矢部君が、あおいに似合うのは絶対服従なエプロンドレスというと、主人公も「ナイスな意見です」と納得する。ここで再び50%の確率で、そのままよからぬ妄想を楽しんで終るパターンと、あおいが戻ってきて話の内容を聞かれるパターンに分岐する。

結果

◆楽しく買い物だけして終る場合(80%)
あおい評価＋5。
やる気＋1。
◆あおいが買い忘れする場合(20%)
・妄想で終る場合
あおい評価＋5、矢部君評価＋5。
やる気＋1。
5%の確率で「ムラッ気」を取得。
・話を聞かれた場合
あおい評価－5。
やる気－1。
95%の確率で体力－20。
5%の確率で「ピンチ×」を取得。

遊 一緒にラーメン

条件 あおいと遊びにいく

解説 一緒に街にラーメンを食べにいく。ランダムで分岐し、20%の確率で矢部君に見つかり、矢部君にデートしていると誤解されて「フケツでやんす。オイラそんな二人なんて大嫌いでやんす」といわれてしまう。

結果

・矢部君に見つかった場合(20%)
あおい評価+3、矢部君評価−10。
体力+10。
・矢部君に見つからなかった場合(80%)
あおい評価+5。
体力+10、やる気+1。

遊 あおいと公園

条件 あおいと遊びにいく

解説 あおいと一緒に公園にいって、軽くキャッチボールをするパターンと、日向ぼっこをするパターンがある。

結果

・キャッチボールをした場合
あおい評価+5。
技術ポイント+3。
やる気+1。
・日向ぼっこをした場合
あおい評価+5。
やる気+1。

遊 超反応で「クイック○」

条件 あおいと遊びにいく

解説 あおいと遊ぼうとすると、矢部君も一緒にやってきて3人で公園にいく。なにをするのと聞くあおいに、「平常心を鍛える練習をやるのさ」と主人公がいう。主人公がいいというまで、動いたり、目を開けたりしたら負けというルールを決めてスタートすると、「おとなしく目をつむっていたら、あおいちゃんって結構かわいいんだな」と思ってしまう。そして、手ぐらいなら触ってもいいかなと手を握ると、「何？今何か手に触れた！？」とあおいが不安がる。主人公はあせるが、「タダの風に舞った木の葉だよ」とごまかす。それを聞くとあおいは素直に信じて安心する。そうしていると矢部君が気づいて、そういうわけならオイラはホッペに触るでやんすといって実行する。あおいは「え！？今何か？」と驚くが、「タダの枯れ木がホッペに当たっただけでやんすよ」と矢部君がごまかそうとする。ここであおいが目を開けて、一定の確率で、ばれる場合とばれない場合に分岐する。あおいにすべてばれてしまうと「ほー、何してるのかな？」と怒られ、いいわけするが、「むぼうびの女の子の手とか頬に触るなんて信じられない!? 全くド変態なんだから！」といわれ、あおいからげんこつの嵐を食らってしまう。ばれないと疑われて、ゴメンといってあおいは先に帰ってしまい、矢部君と超反応ができなかったら危なかったと話し合う。

結果

・ばれた場合(60%)
あおい評価−3。
やる気−1。
投手は15%の確率で「クイック×」を取得。
10%の確率で「打球反応○」を失う。
・ばれなかった場合(40%)
あおい評価+10。
敏捷ポイント+5。
やる気+1。
投手はそれぞれ5%ずつの確率で「クイック○」か「打球反応○」か「ポーカーフェイス」を取得。

遊 ガンダーロボ占いで・・・

条件 あおいと遊びにいく

解説 あおいと遊ぼうとすると矢部君もきて、3人で公園にいく。そこで、矢部君が占いがはやっていると話し、ガンダーロボ占いをしてくれる。主人公がガンダーロボで、「どんな仕事にも動揺しない勇敢な心の持ち主、しかもみんなのまとめ役」となってランダムで分岐。ここで主人公が、占いでもうれしいといって終了するパターン(70%)と、あおいも占ってもらい結果がガンダータンク、パワフルであばれん坊となって、あおいが怒るパターン(30%)がある。

結果

・主人公だけの占いで終る場合
矢部君評価+5、あおい評価+5。
やる気+1。
10%の確率で「ムード○」を取得。
5%の確率で「安定感」を取得。
・あおいも占った場合
あおい評価+3。精神ポイント+10。

遊 変化球練習でシンカーアップ

条件 あおいと遊びにいく

解説 公園にいこうと誘うが、そう遊んでばかりもいられないとあおいがいうので、一緒に球場で練習をする。野手の場合は軽く練習するだけ。投手の場合は、75%の確率で軽く練習してイベント終了、25%の確率であおいが変化球の練習をして、捕手をやることになる。捕手をやった場合、主人公も投げ方を見て試してみようと決意する。

結果

・軽く練習した場合
あおい評価+5。
筋力ポイント+5、敏捷ポイント+5、技術ポイント+5。
やる気+1。
・捕手をやった場合
あおい評価+5。
変化球ポイント+5。
投手は30%の確率でシンカーの変化球レベルが+1。覚えていなければシンカーを覚える。
野手は30%の確率でやる気+1。

遊 我慢してイライラ

条件 あおいと遊びにいく

解説 ご飯を食べにいこうと誘うと、あおいがボクたちが買い出し当番だよというので、一緒に買い出しにいくことになる。ケーキを買おうとするが「このケーキ何カロリーあると思う？」といって、食べたら太るから我慢することを決める。その帰り道、あおいは怖い顔をしてイライラしながら帰る。ここで無事に帰れるパターン(50%)と、矢部君が、ケーキを買ってきたからみんなで食べようと誘ってしまい、あおいに怒られるパターン(50%)に分岐する。

結果

・無事に帰れるパターン
あおい評価+5。
「寸前×」が直る。
・矢部君と出会うパターン
あおい評価−5。
やる気−1。
10%の確率で「寸前×」を取得。

遊 矢部君と古谷

条件 古谷と遊びにいく

解説 一緒にインフォメーションセンターの練習場にいくと、矢部君があとを追ってきている。

結果

一緒に練習しようとすると、矢部君があとをつけてきたと登場して3人で練習し、いつもより効率のいい練習ができる。
体力−20、やる気+1。
「世渡り○」を失う。
投手は、筋力ポイント+4、敏捷ポイント+4、技術ポイント+4。
野手は、筋力ポイント+4、技術ポイント+4、変化球ポイント+4(ただし変化球ポイントは表示されない)。

遊 犬にかまれて「ケガしやすい」

条件 古谷と遊びにいく

解説

公園でジュースを飲もうとすると、小銭がないと古谷がいい、主人公が小銭を持っていないと、ひまやなといって古谷が空き缶を蹴っ飛ばす。主人公もまねて空き缶を蹴ると大型犬に当たってしまい、追いかけられる。しつこく追ってくる犬に対して「あきらめる」「止まって犬に立ち向かう」の選択肢が出る。

結果

●「あきらめる」を選択
「なにいうとんねん！　気ィ入れて走らんかい！」といわれて逃げ出す。ランダムで分岐する。
・50%の確率で犬にかまれてしまう
古谷評価＋5。
やる気－4。
「ケガしにくい」を失い、持っていなければ「ケガしやすい」になる。
・50%の確率で逃げ切れる
古谷評価＋5。
敏捷ポイント＋5。
体力－5、やる気＋1。
投手は「逃げ球」を取得。
野手は「逆境○」「初球○」を取得。

●「止まって犬に立ち向かう」を選択
「ええい、こうなりゃやぶれかぶれだ！」といって犬に向かっていく。ランダムで分岐する。
・50%の確率で犬にかまれてしまう
古谷評価＋5。
やる気－4。
「ケガしにくい」を失い、持っていなければ「ケガしやすい」になる。
・50%の確率で犬がバットにかみついて助かる
古谷評価＋5。
敏捷ポイント＋5。
体力－5、やる気＋1。
投手は「打たれ弱い」が直り、持っていなければ「打たれ強い」を取得。
野手は「ブロック○」を取得。

遊 横綱か大関か

条件 古谷と遊びにいく

解説

焼き肉でも食いにいこうということになり、全部食べればタダになる食い放題のサービスに挑戦する。横綱、小結、大関の3つのコースから選択して、横綱と大関は、食べ切れた場合と食べ切れなかった場合に分岐。小結は食べ切れないことはない。食べ切れる確率は体力によって変化する。

結果

●「気合いで横綱」を選択
オマエ本気かといわれ、ものすごい量の焼き肉が出てくる。
・食べ切れなかった場合
「もうダメ」といって、料金を全額払うことになる。
古谷評価＋5。
敏捷ポイント－5、体力＋5。
投手は「寸前×」を取得。
野手は「タイムリーエラー」を取得。
・食べ切れた場合
全部食べ切ったときのサービスとして、「カニ味噌」「ビフテキ」「しめ鯖」「スッポン汁」のなかからランダムでふたつをもらえる。
古谷評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。
投手は「寸前×」が直る。
野手は「タイムリーエラー」が直る。

●「もちろん大関」を選択
古谷が「よっしゃそれに挑戦や」と食べ始める。
・食べ切れなかった場合
料金を全額払うことになる。
古谷評価＋5。
敏捷ポイント－5、体力＋10。
・食べ切れた場合
全部食べ切ったときのサービスとして、「カニ味噌」「ビフテキ」「しめ鯖」「スッポン汁」のなかからランダムでひとつをもらえる。
古谷評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

●「ちょこっと小結」を選択
古谷に「小結？まぁいいか」といわれ、「食った食ったこれなら楽勝や」と楽しく食事する。食べ切れないことはない。
古谷評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

遊 オマエで正解「代打男」

条件 古谷と遊びにいく

解説

一緒にうまい飯屋にでもいこうということになるが、古谷が用事を思い出す。今日は予定があったといって、「ワシの代わりに行ってきてくれへんか。ちょっとした買い物なんやけど」といい、「まぁ、いっか」「えー、やだよー！」の選択肢が出る。

結果

●「まぁ、いっか」を選択
古谷が「恩にきるで」といってメモをくれて、たくさんの買い物をするハメになる。たくさんの買い物をしたあとに、ランダムで分岐する。
・40%の確率
間違えて買い物をしてしまい、古谷に「色間違ったやろ！しゃーない、この分だけ金もろとこうか」といわれてしまう。
古谷評価－2。
筋力ポイント＋8。
体力－8。
・60%の確率
買い物を終えて帰ると「やっぱオマエに頼んで正解やったわ」と感謝される。
古谷評価＋5。
筋力ポイント＋8。
体力－8。
野手は「代打男」を取得。

●「えー、やだよー！」を選択
「ワシの頼みが聞けへんのかいな。もうええ、他のやつに頼むわ」といわれる。
古谷評価－2。

遊 公園でのんびり

条件 古谷と遊びにいく

解説

公園にいって、芝生の上でごろごろと寝転がる。

結果

古谷評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

遊 ゲーセンは『ポカポカパンチ』

条件 古谷と遊びにいく

解説

一緒にゲーセンにいく。「いろいろなゲームがあるなぁ」という主人公に対して、古谷が最新体感ゲーム『ポカポカパンチ』を勧め、勝負しようと持ちかけてくる。「いいよ、やろう！」「オレはちょっと・・・」の選択肢が出る。

結果

・「いいよ、やろう！」を選択
最高得点を主人公と古谷で争う。
50%の確率で古谷がパーフェクトを出す。
古谷評価＋8。
体力－10、やる気＋1。
50%の確率で主人公が勝つ。
古谷評価＋8。
体力－40、やる気＋1。
投手は「負け運」が直り、持っていなければ「勝ち運」を取得。
野手は「連打○」を取得。

・「オレはちょっと・・・」を選択
古谷評価＋5。やる気＋1。

遊 めっちゃ人多い

条件 古谷と遊びにいく

解説

練習場にいくが、人が多くて練習できず、結局歩き疲れただけとなってしまう。

結果

古谷評価＋5。
筋力ポイント＋5。
体力－5。

遊 カワイイ子の順位

条件 工藤と遊びにいく

解説

工藤さん、ちょっと順位を調べていきましょうかとインフォメーションセンターへいき、いろいろな順位を調べられてけっこう便利ですよねと主人公がいうと、オレの知りたいのは「カワイイ子の順位に決まってるだろう」と工藤がいう。

結果

工藤評価＋5。やる気－1。

遊 工藤の悩み

条件 工藤と遊びにいく

解説 工藤がめずらしく考えごとをしていて、「どうしたんですか工藤さん、難しい顔して・・・」というと「ココにはカワイイ子いねぇなって思っただけだ」といわれてしまう。

結果
やる気－1。

遊 おいしい焼き鳥

条件 工藤と遊びにいく

解説 公園にいくと、女の子がおいしい焼き鳥を売っているところに出会う。主人公が焼き鳥を食べませんかというと、「イイねぇ」と工藤がたくさん注文して、おごらされる。

結果
工藤評価＋5。
やる気－1。

遊 どこでもナンパ

条件 工藤と遊びにいく

解説 「さっきのヤツら面白いカッコしてたな、いったいありゃなんなんだ！？」などと話をしていると、主人公が買い出しにいくのを思い出し、工藤はめんどうくさいなといいながら一緒にいく。そして、買い出しを終えて帰ろうとすると、工藤が女の子をナンパしていて、「カワイイ子が居て声をかけないのは失礼だと思ってよ」といわれてしまう。

結果
工藤評価＋5。
筋力ポイント＋5。
体力－5。

遊 公園でキャッチボール

条件 工藤と遊びにいく

解説 公園で、天気がいいからキャッチボールをしようと主人公が誘う。工藤評価によって分岐する。

結果
・評価が49以下
お前ひとりでやれといって去ってしまう。
敏捷ポイント＋5、技術ポイント＋5。
・評価が50以上
一緒にキャッチボールをする。
敏捷ポイント＋5、技術ポイント＋5。
やる気＋1。

遊 女の好みで「送球○」

条件 工藤と遊びにいく。評価が60以上

解説 「おい、お前の好みの女はどんなんだ、教えろよ」と工藤にいわれる。「い、いきなりなんですか」と主人公はいうが、工藤は気にせず、いいじゃんかといわれて選択肢が出る。

結果
・「教える」を選択
主人公の好みを教えると、「オレと好み一緒じゃん！」といわれ、今度一緒に女の子をゲットしにいこうと誘われる。
工藤評価＋10。
野手のみ99％の確率で「送球○」を取得。
・「教えない」を選択
「つんだよ、ノリが悪いな。会話が終わっちまうだろそこで！」と工藤に怒られる。
工藤評価－5。
野手のみ50％の確率で「送球×」を取得。

遊 百人前を食ってもらおう

条件 日曜日に工藤と遊びにいく

解説 「ふたり揃って何処かにいくでやんすか？」と矢部君が登場して、矢部君と3人で特別メニューを出している店に並ぶ。矢部君がおいしくて「いくらでも入るって感じでやんすね」というと、工藤が「ほう、いくらでも入るのか矢部。なら百人前位食ってもらおうか？」と脅かす。「い、いくらでも入るって言っても、そんなには食べれないでやんすよ」と矢部君は真面目に答えてしまうが、工藤は「バカか冗談に決まってるじゃねぇか」とあきれてしまう。

結果
工藤評価＋5、矢部君評価＋5。
体力＋5、やる気＋1。

遊 焼きいかであたり？

条件 工藤と遊びにいく

解説 公園で焼きいかを売っている女の子から焼きいかを買って食べて、工藤と「うめぇな」などといっていると、串にあたりと書いてあるものを見つける。

結果
工藤評価＋5。
やる気＋1。

遊 公園で散歩

条件 森里と遊びにいく

解説 一緒に公園にいって、公園の散歩を楽しむ。

結果
森里評価＋3。
やる気＋1。

遊 野球選手の技術本

条件 森里と遊びにいく

解説 インフォメーションセンターに用があると森里がいうので、一緒にいくことにする。野球選手の技術本があって、ときどきくるという森里に勧められて見てみる。なにを読むかは以下の確率で決められ、投手に有効なものを引ける確率は極めて低い。理解できるかどうかは、どれを読んでも同じ確率で50%。

結果
・理解できない場合
森里評価＋5。
体力－10。
・理解できた場合
森里評価＋5。
やる気＋1。
各本を理解できたときの効果は別表の通り。

◆本の出現確率と理解できたときの効果

出現確率	書名	効果
65%	プロの体の作り方	体力の最大値＋10、10%の確率で体力＋10
24.5%	長距離打者の心得	パワー＋5、10%の確率で筋力ポイント＋5
7.875%	巧打者の心得	ミートカーソル＋1、10%の確率で技術ポイント＋5
2.1%	俊足選手の心得	走力＋1、10%の確率で敏捷ポイント＋5
0.45%	強肩選手の心得	肩力＋1、10%の確率で筋力ポイント＋5
0.071%	堅守選手の心得	守備力＋1、10%の確率で技術ポイント＋5
0.007%	速球投手の心得	球速＋2km/h、10%の確率で筋力ポイント＋3
0.004%	技巧派投手の心得	変化球ポイント＋3、10%の確率でスライダーを少し覚えやすくなる

遊 高校時代にサボったヤツ

条件 森里と遊びにいく

解説 一緒に公園にいく。高校時代に公園にサボったヤツを連れ戻しにいって、一緒にサボった話を聞ける。

結果
森里評価+8。
やる気+1。

遊 センターでキャッチボール

条件 森里と遊びにいく

解説 球場で一緒に自主トレをしようと誘い、軽くキャッチボールをする。ランダムで分岐する。

結果
80%の確率で一緒に練習してイベント終了。
森里評価+5。
技術ポイント+5。
20%の確率で暴投をしてしまい、投げるときに手首のひねりに注意したほうが球がそれにくいと忠告してくれる。そして、それを練習しようと勧められ、選択肢が出る。
・「お願いします」を選択
2時間練習する。
50%の確率でいい感じになる。
森里評価+5。
筋力ポイント+3、技術ポイント+3。
やる気+1。
野手は「送球○」を取得。
50%の確率で手首をひねってしまう。
森里評価+5。
体力−10。
野手は「送球×」を取得。
10%の確率で肩力−1、やる気−1。
・「またお願いします」を選択
そのあと軽くランニングする。
森里評価+1。
筋力ポイント+1。

遊 バザーで公園

条件 日曜日に森里と遊びにいく

解説 公園にいくと青空バザーが開かれている。女の子が森里を見て、おにいさん、かっこいいからこのグラブをもらってくださいと、売れ残りだけど物は確かなグラブをくれる。

結果
森里評価+10。
やる気+1。
「プログラブ」を入手。

遊 大食漢森里！

条件 森里と遊びにいく

解説 おいしいラーメン屋があるので森里を誘う。森里が特盛りラーメン3玉入りを頼み、大食漢なのがわかる(2回目以降はイベント内容が簡略化される)。

結果
森里評価+15。
体力+10、やる気+1。

遊 底なしの食欲

条件 森里と遊びにいく。ラーメン屋にいったことがある

解説 どこにいこうかなと迷うと、森里が「大盛り飯店」という店に連れていってくれる。カレー特盛りとラーメン特盛りとビッグハムサンドを2人前ずつ頼む森里に、主人公は自分の分も頼んでくれたと思うが、森里はひとりで食べるつもりで頼んでいた。結局それだけの量を全部食べることになる。

結果
森里評価+10。
体力−10。
10%の確率で「逆境○」を取得。

遊 ドキドキ・カラーチェンジャーマシン

条件 小手崎と遊びにいく

解説 投手の場合はグラブだけ、野手の場合はグラブ、バット、リストバンドの色を変更できるイベント。「主人公くん！聞いてくださいよ。ついに完成したんですよ」と小手崎がいって、人目が多いと公園に連れていかれる。公園で「ドキドキ・カラーチェンジャーマシン」の説明をして、やってみたいでしょと誘ってくる。ここで「試してみる」「ことわる」の選択肢が出る。投手の場合は1回目のイベントでグラブの色を変えられるだけ。野手の場合は、グラブのあとに改良されたといってリストバンド、バットの順に同じイベントがランダムで発生する。

結果
●「ことわる」を選択
もう一度同じ選択肢になり、「ことわる」を選択するとイベント終了。
小手崎評価−10。
●「試してみる」を選択
自分が持っているグラブ(バット、リストバンド)を渡して、マシンにセットする。ランダムで成功か失敗かに分かれ、成功したときには頼んだ色に変わる。失敗するとマシンが壊れてしまい、頼んだ色と違った色になったり、同じ色のままだったりする。変更できる各アイテムの色は別表の通り。
・カラーチェンジに失敗した場合
小手崎評価+5。
体力−10。
・カラーチェンジに成功した場合
小手崎評価+15。

◆アイテムと変更できる色

グラブ	リストバンド	バット
・革	・赤	・黒
・茶	・青	・ツートン
・黒	・白	・木
・青	・黒	
・赤	・ピンク	
・オレンジ	・グレー	
	・オレンジ	

遊 打球が当たって「打たれ強い」

条件 小手崎と遊びにいく

解説 「たまにはこうやって他の選手の試合を見るのもいいですね」と、ほかの選手の試合を見ると、二塁手の何気ないプレイを見て勉強になる。投手の場合90%の確率で(10%は野手と同じイベント)打球が飛んできて、80%の確率で打球に当たってしまい、ウグイス嬢の「打球には十分注意して下さい」というアナウンスを聞くことになる。20%の確率で、打球が飛んできても逃げられる。

結果
小手崎評価+10。
技術ポイント+10。
◆投手の場合のみ(90%)
・打球に当たった
小手崎評価+10。
「打たれ強い」を取得。
・打球から逃げた
小手崎評価+10。
「逃げ球」を取得。

遊 世渡り上手

条件 DJB-78と遊びにいく

解説 DJB-78が、初めていく散髪屋のような会話をするので、矢部君のこととか身近なことかないのと聞くと、「あいつな、ちょっとうっとうしい」という。しかし、矢部君がきたら態度を一変して「矢部、最高、矢部、最高・・」と矢部君をほめまくる。そして、再び矢部君が去ったあとに、これは営業用だといってのける。

結果
DJB-78評価+5。
30%の確率で「世渡り○」を取得。

遊 釣り勝負！

条件：小手崎と遊びにいく

解説：
公園に遊びにいって、小手崎が「主人公くん釣りぼりがありますよ。私、釣りって好きなんですよ。どうです、やっていきませんか」といって選択肢が出る。

結果

・「ことわる」を選択
そうですか、釣りはお嫌いですかといわれる。
小手崎評価－10。
・「やりましょう」を選択
どちらが多く釣れるか勝負になる。どこのポイントを狙うかの3択になり、それぞれのポイントで魚が食いつく確率が違う。橋げたのそばが一番確率が高く、近くが確率が低い。ただし、樹に引っかかってしまう確率は橋げたのそばが一番高く、近くは引っかかることはない。引っかかった場合は無理に引っ張ることになり、糸が切れてしまえば、そこで勝負は終了。投手なら25%の確率で「短気」になる。糸が切れなければ、ポイントを選ぶ選択肢に戻る。魚が食いつかないと「静かに時間が流れる・・・」となり、これを30回経験すると勝負は時間切れになる。魚が食いつくと「もう少し待つ」「サオを引き上げる」の選択肢が出る。ここで「もう少し待つ」を選択すると精神ポイント＋2で、また待つことになる。ただし、5%の確率で魚が逃げてしまう。このあと3回食いつき、4回目からは引いている状態になる。いつ引き上げるかがポイントで、待てば待つほど釣れる確率は高くなっていく。また、少し待つを7回以上続けると、50%の確率で小手崎が「それにしてもよく粘りますね」といって「粘り男」を取得できる。竿を上げて釣れた場合も、待った場合と同じように精神ポイントが＋2される。小手崎は必ず2匹釣り、主人公が釣った数によって効果が変化する。釣った数と効果は別表の通り。

◆ポイントと当たりになる確率

ポイント	当たりになる確率	樹に引っかかる確率
「遠くをねらう」	20%	25%(50%)
「近くをねらう」	10%	0%(0%)
「橋げたのそばをねらう」	40%	50%(50%)

※(　)内は引っかかったときに糸が切れる確率。

◆釣った数と効果

数	効果
2匹以上	小手崎評価＋10、やる気＋1、技術ポイント＋5
1匹以下	小手崎評価＋20、やる気＋1

◆回数と釣れる確率

引く回数	釣れる確率
1回目	10%
2回目	20%
3回目	30%
4回目	40%
5回目	50%
6回目	60%
7回目	70%

遊 公園で休息？

条件：DJB-78と遊びにいく

解説：
公園に一緒にいって、DJB-78は電源を切って休み、主人公はひとりで公園での休息を楽しむ。

結果

DJB-78評価＋5。
やる気＋1。

遊 楽しくキャッチボール

条件：DJB-78と遊びにいく

解説：
矢部君と3人で球場で自主トレをして、楽しくキャッチボールをする。

結果

DJB-78評価＋5、矢部君評価＋5。
技術ポイント＋5。
やる気＋1。

遊 小手崎とショッピング

条件：小手崎と遊びにいく

解説：
ちょっと買い物につき合ってくださいと小手崎にいわれて、ショッピングについていく。以下の確率で3パターンに分岐する。

結果

●パターン①(30%)
「もうすぐ妻の誕生日なんですよ」と小手崎がいって、小手崎が結婚していることを知る。
小手崎評価＋10。
やる気＋1。
●パターン②(50%)
「この島は安いものが多いですね」とショッピングを楽しむ。
小手崎評価＋10。
体力＋10、やる気＋1。
●パターン③(20%)
「今日はいっぱい買い物してましたね」と主人公が聞くと「ええ、グラブが大分いたんできてたんで手入れに必要なものを入手したんです」と小手崎が答え、評価によって分岐する。
・評価が60以上
「主人公くんのもついでに見てあげましょう」と手入れをしてくれる。
小手崎評価＋10。
技術ポイント＋10。
やる気＋1。
・評価が59以下
ショッピングを楽しんでイベント終了。
小手崎評価＋10。
筋力ポイント＋5。
体力－10。

遊 街一の大きな商店街

条件：DJB-78と遊びにいく

解説：
街一番の大きな商店街に、一緒にいく。DJB-78は野球選手に近づいたというが、主人公はなにか調子が狂ってしまう。

結果

DJB-78評価＋5。
体力－10。

遊 矢部君には秘密

条件：DJB-78と遊びにいく

解説：
天気のいい日に公園にいくと、DJB-78がソーラーエネルギー充填80%・・81%と、太陽エネルギーを蓄える。そして、ソーラー光線を出せとうるさいから、矢部君には内緒といわれる。

結果

DJB-78評価＋8。
やる気＋1。

遊 球場は人でいっぱい

条件：大成と遊びにいく

解説：
球場へ大成を誘う。人でいっぱいで困って「あきらめて帰る」「球場の周りをランニング」「球場のすみで筋力トレーニング」の3つの選択肢が出る。

結果

・「あきらめて帰る」を選択
練習せずに帰る。
大成評価＋5。
体力＋10。
・「球場の周りをランニング」を選択
球場の周りをランニングする。
大成評価＋5。
筋力ポイント＋5。
体力－10、やる気＋1。
「サボりぐせ」が直る。
・「球場のすみで筋力トレーニング」を選択
ふん、ふん、ふんと筋力トレーニングをして、ランダムで分岐する。
75%の確率で体を痛めずに練習を終えられる。
大成評価＋5。
筋力ポイント＋15。
体力－20、やる気＋1。
25%の確率で体を痛める。
大成評価＋5。
筋力ポイント－5、敏捷ポイント－5、
技術ポイント－5。
体力－30。
「サボりぐせ」が直る。
「ケガしにくい」を失う。

遊 球場で練習　投手編

条件 大成と遊びにいく。投手のみ

解説 大成と一緒に練習場で黙々と練習したあとに「君を見ていて気になる事があったんだけど」といい、いや、やめておこうとじらしながら、本当に聞きたいかと聞いてきて選択肢が出る。

結果

●「はい、教えて下さい」を選択
教えてもらうと、投球のことで「君の投球フォームのことだったんだけど、あれじゃプロの打者は打ち取れないよ」といわれてしまう。それから大成に指導してもらい、50%の確率で成功と失敗に分岐する。
・成功した場合
大成評価+5。
技術ポイント+10、変化球ポイント+5。
体力-5、やる気+1。
・失敗した場合
大成評価+5。
技術ポイント-5、変化球ポイント-2。
体力-5。

●「いいえ、やっぱり遠慮します」を選択
そうだよな、あまりいじらないほうがいいといわれる。
大成評価+2。
筋力ポイント+2、敏捷ポイント+2、技術ポイント+2、変化球ポイント+2。
体力-10、やる気+1。

遊 球場で「守備職人」 野手編

条件 大成と遊びにいく。野手のみ

解説 大成と一緒に練習場で黙々と練習したあとに「君を見ていて気になる事があったんだけど」といい、いや、やめておこうとじらしながら、本当に聞きたいかと聞いてきて選択肢が出る。

結果

●「はい、教えて下さい」を選択
教えてもらうと、守備のことで「あれじゃプロの打球は捕れないよ」といわれてしまう。それから大成に指導してもらい、そのときの守備力によって以下の確率で成功する。

守備力	成功確率
15	70%
13～14	60%
11～12	50%
9～10	40%
7～8	30%
5～6	20%
4以下	10%

・成功した場合
大成評価+5。
敏捷ポイント+5、技術ポイント+10。
体力-5、やる気+1。
「守備職人」を取得。
・失敗した場合
大成評価+5。
敏捷ポイント-2、技術ポイント-5。
体力-5。

●「いいえ、やっぱり遠慮します」を選択
そうだよな、あまりいじらないほうがいいといわれる。
大成評価+2。
筋力ポイント+2、敏捷ポイント+2、技術ポイント+2。
体力-10、やる気+1。

遊 大成と投球練習

条件 大成と遊びにいく。投手のみ

解説 大成と一緒に練習場で練習する。大成に投球について教えてほしいといって、投球練習をする。

結果

大成評価+5。
技術ポイント+10。
体力-10、やる気+1。
「クイック×」が直る。

遊 大成と打撃練習

条件 大成と遊びにいく。野手のみ

解説 大成と一緒に練習場で練習し、大成に投げてもらって打撃練習がしたいと申し込む。

結果

大成評価+5。
筋力ポイント+5、技術ポイント+5。
体力-10、やる気+1。
「三振男」が直る。

遊 子供時代の話

条件 大成と遊びにいく

解説 今日はどこへいきますかと聞くと、大成は近くの公園でいいという。そこで子供たちが野球をしているのを見て、選択肢が出る。

結果

●「ゆっくりくつろぐ」を選択
ベンチでゆっくりとくつろぐ。
大成評価+5。
体力+10、やる気+1。

●「子供のころの話をする」を選択
大成の評価によって、以下の確率でしつこい男といわれるパターン①になり、大成が矢部君の名前を覚えるイベント(「大成さんのボケ！」)を経験していれば、確率に関係なくパターン②になる。

評価	確率
80以上	15%
60～79	30%
30～59	70%
29以下	85%

・パターン①
「しつこい男は嫌われるぞ！」といわれる。
大成評価-2。
やる気-1。
・パターン②
小学校に入ったばかりのある日、親がグラブを買ってきてくれてね。家計が苦しいことは、なんとなく気づいていたから、それから努力してプロまで上り詰めたのに、今では自由契約でクビだよ。せっかく親が大成功と名前をつけてくれたのに、名前とはまったく逆の人生を歩んでしまったという、大成が子供のころの話をする。
大成評価+5。
やる気+1。
「サボりぐせ」が直る。

遊 公園はいい天気

条件 大成と遊びにいく

解説 公園にいって「今日はいい天気ですね」といってのんびりする。

結果

大成評価+5。
体力+10、やる気+1。
「短気」が直る。

遊 いつもたくさんの客

条件 大成と遊びにいく

解説 大成と出会って一緒に買い物にいく。いつきてもたくさん客がいて疲れるねと大成がいう。

結果

大成評価+5。
筋力ポイント+5。
体力-5、やる気+1。

遊 娘を想う大成

条件 大成と遊びにいく

解説 一緒にご飯を食べにいきませんかと大成を誘って食事をしにいくと、家族連れと出会い、大成が娘たちのことを心配する。

結果

大成評価+5。
体力+10、やる気+1。

遊 改良されるオリジナル変化球

条件 阿畑と遊びにいく。投手のみ

解説 ちょうどいいところに公園があるといって、変化球練習につき合ってくれないかと誘われる。「はい」「ことわる」の選択肢が出る。

結果

●「ことわる」を選択
「何で断るねんなんて、ちっとも思ってないから」と、怒っていないといいつつ怒られる。能力などの変化はなし。

●「はい」を選択
オリジナル変化球の改良をするだろうと聞かれて、選択肢が出る。
・「はい」を選択
次ページの「オリジナル変化球取得」と同じように4パターンの改良ができる。
阿畑評価+10。
変化球ポイント+5。
・「違う練習するッス！」を選択
違う練習をしようというと、阿畑はアバタボールの練習を始める。能力などの変化はなし。

遊 オリジナル変化球取得

条件 阿畑と遊びにいく。投手のみ

解説

今日は球場が開放されているといって、阿畑と一緒に練習場へいく。球場へ着くと「投手っちゅうもんは、何かひとつウイニングショットを持たなあかんねん」といって、新変化球を勧めてくる。「教えてもらう」「ことわる」の選択肢が出る。

結果

・「教えてもらう」を選択
まず、所持している変化球のなかからオリジナル変化球にする方向を決め（持っていないものを選ぶと選択肢にループする）、阿畑が大切だという名前を決める。ここで断ることも可能で、そうするとイベントは終了し能力などの変化はない。名前を決めると、ほな練習を始めようかといって、どんなふうに改良するかの選択肢が出る。変化の方法は選んだ球種とものによって変わり、別表のようになる。
阿畑評価＋10。
変化球ポイント＋5。

・「ことわる」を選択
すみません、興味ないというと「シケた返事やなぁ」といわれる。もう教えてやらんわといいながら、本当にいいのかといって、もう一度選択肢になる。そこで「教えてもらう」を選べば、1回目の「教えてもらう」と同じ結果になる。再び「ことわる」を選択すると「何やー、何やー。気ィー悪いわ」といって、絶対に教えてやらないから頼むんだったら今だけやでといい、もう一度選択肢になる。「教えてもらう」を選択すると前と同じで、「ことわる」を選択すると阿畑は去り、「何とか逃げられたよ」となる。ここで断っても、イベントは再び発生することもある。
阿畑評価－20。
「逃げ球」を取得。

◆カーブ系

選択肢	横変化	縦変化	ノビ	キレ	球速	消費スタミナ
もっとノビのある球に！	小	小	出る	－	上がる	増える
もっとキレのある球に！	－	－	－	出る	－	増える
とにかく変化を大きく！	大	大	なくなる	－	下がる	－
もっと打者を幻惑するように！	大	大	なくなる	なくなる	下がる	減る

◆シンカー系

選択肢	横変化	縦変化	ノビ	キレ	球速	消費スタミナ
もっとノビのある球に！	大	大	出る	－	上がる	増える
もっとキレのある球に！	－	－	－	出る	－	増える
とにかく変化を大きく！	小	小	なくなる	－	下がる	－
もっと打者を幻惑するように！	小	小	なくなる	なくなる	下がる	減る

◆スライダー系

選択肢	横変化	縦変化	ノビ	キレ	球速	消費スタミナ
もっとノビのある球に！	小	小	出る	－	上がる	増える
もっとキレのある球に！	－	－	－	出る	上がる	増える
とにかく変化を大きく！	大	大	なくなる	－	下がる	－
もっと打者を幻惑するように！	－	大	なくなる	なくなる	下がる	減る

◆フォーク系

選択肢	横変化	縦変化	ノビ	キレ	球速	消費スタミナ
もっとノビのある球に！	－	小	出る	－	上がる	増える
もっとキレのある球に！	－	－	－	出る	上がる	増える
とにかく変化を大きく！	－	大	なくなる	－	下がる	－
もっと打者を幻惑するように！	－	大	なくなる	なくなる	下がる	減る

◆シュート系

選択肢	横変化	縦変化	ノビ	キレ	球速	消費スタミナ
もっとノビのある球に！	大	大	出る	－	上がる	増える
もっとキレのある球に！	－	－	－	出る	上がる	増える
とにかく変化を大きく！	小	小	なくなる	－	下がる	－
もっと打者を幻惑するように！	小	小	なくなる	なくなる	下がる	減る

遊 カップルにイライラ

条件 阿畑と遊びにいく

解説

公園にいくと、周りはカップルばかりで阿畑がイライラし、プロになってワイも青春してやると、日ごろのうっぷんをぶちまける。

結果

体力＋30、やる気＋2。
「サボりぐせ」が直る。

遊 小鳥のさえずり

条件 阿畑と遊びにいく

解説

阿畑と公園にいって、ガラにもなく小鳥のさえずりを聞きながら、静かな時間を過ごす。

結果

体力＋20、やる気＋1。

遊 お好み焼きと応援歌

条件 阿畑と遊びにいく

解説

「あー、この島はつまらんわー」と阿畑がいっているので理由を聞くと、お好み焼きはまずいし、甲子園が遠いから阪神の応援にもいけないという。ここで、50％の確率で、お好み焼きを食べにいくパターンと、応援歌を歌うパターンに分岐する。

結果

●お好み焼きを食べる
これからワイの作るお好み焼きを食べさせてやるといってお店にいく。阿畑が作ったお好み焼きがあまりにおいしいので、野球選手より、こっちのほうが向いていると主人公がいうと「それジョーダンになってないやろ」と怒られながら楽しく過ごす。
阿畑評価＋10。
体力＋10、やる気＋1。

●応援歌を歌う
・1回目（発生しないこともある）は、阿畑が強引に主人公に教える。
阿畑評価＋15。
体力－10。

・2回目以降
人通りで応援歌を歌うことになり、主人公は恥ずかしいというが、人前で野球するのに、こんなんで恥ずかしいなら、試合でエラーしたら街中歩けなくなるといわれて、選択肢が出る。
「歌う」を選択
60％の確率
おまわりさんに怒られてしまう。
体力－10。
40％の確率
街いく人にけっこう受けて、一皮むけた気がする。
阿畑評価＋10。
投手は「ポーカーフェイス」を失い、「ピンチ×」「ランナー×」「寸前×」が直る。
野手は「逆境○」を取得。
「歌わない」を選択
ノリの悪いやつといわれてしまう。
阿畑評価－10。

遊 デパ地下の戦い

条件 阿畑と遊びにいく

解説

腹も減ったし、無駄使いもできないので、いいことを思いつき、デパートの地下で試食コーナーを回ることにする。阿畑は「これでスピードとカンが養われるんや！」といって、主人公も一緒にいこうと誘ってくる。「一緒にいく」「やめておく」の選択肢が出る。

結果

・「やめておく」を選択
阿畑になんでこなかったと聞かれ、急にお腹いっぱいになったと嘘をつく。
阿畑評価－10。

・「一緒にいく」を選択
しょうがない、いくかといって選択肢が出る。「ステーキ」「ハンバーグ」「ピラフ」の選択肢になり、最大5個まで食べられるが、途中で時間をロスしたり、阿畑に横取りされたりすると数が減る（時間をロスすると選択できるチャンスが1回少なくなってしまう）。食べ物を選択したときのパターンは別表の①～④で、そのときの走力が高ければ高いほど高確率で邪魔が入っても切り抜けられて、食べ続けられる。最終的にいくつ食べられたかで結果が変わる。
阿畑評価＋10。
それぞれ以下の数値の数だけ経験点がアップする。
敏捷ポイント＋（食べられた数×3）。
技術ポイント＋（食べられた数×1）。
精神ポイント＋（食べられた数×1）。
体力＋10。
投手は2個以上食べられれば、（食べられた数×20）％の確率で「クイック○」を取得。
1個以下しか食べられなかった場合は、阿畑評価＋10、体力－5。

①店の人に「おいしいでしょ。どうです、おひとつ」といわれ時間をロスする
②阿畑も同じものを狙っていて、負けないぞと気合いを入れて勝つ。阿畑は一歩遅かったかという
③阿畑も同じものを狙っていて、負けないぞと気合いを入れるが負けてしまう
④誰にも邪魔されずに食べられる

遊 阿畑は涼しくペッパー

条件 阿畑と遊びにいく

解説 公園にいって、ちょっと汗を流そうかということになり、軽く球を投げて、それをキャッチするというペッパーを始める。「どっちに来るか、カンで読むんや」といわれ、「右だっ！」「左だっ！」の選択肢が出る。阿畑は全部で10球投げて、どちらを選択してもキャッチできる確率は50%。キャッチできると(ばすっ！)となり、できないと(すかっ･･･コロッ)となる。

結果
阿畑は涼しい顔をしていたが、主人公はいい汗をかく。
阿畑評価＋(捕球した数×2)。
技術ポイント＋(捕球した数×2)。
8球以上捕球できれば、以下のボーナスが追加される。
投手は「打球反応○」を取得。
野手は敏捷ポイント＋20、精神ポイント＋10。

遊 ゆりかとご飯粒

条件 ゆりかと遊びにいく

解説 ゆりかを食事に誘い、顔にご飯粒がついているなどと話しながら楽しく食事をする。評価によって、ご飯粒をゆりかが取ってパクと食べるパターンと、どこにご飯粒がついているか教えないパターンに分岐する。

結果
・ヨネ評価が50以上
ご飯粒をゆりかが取ってくれる。
やる気＋2。
・ヨネ評価が49以下
どこにご飯粒がついているか教えてくれない。
やる気＋1。

遊 移り気なゆりか

条件 ゆりかと遊びにいく。ヨネ評価が80以上

解説 公園で、のどがかわいたので休みませんかとゆりかがいい、主人公は飲み物を買いにいく。ゆりかは主人公がいなくなるとヨネに「演技をするのは大変ですわね」と本音をもらす。主人公とは一回り以上も年が離れているが、結婚まで頑張ると話していると、ゆりかの足に何かが当たり、主人公が戻ってくる。いつから聞いていたのと聞くゆりかに「ゆ、ゆりかさん、ひとまわり以上って・・・」「え、えーと、そ、それはばあやが昔に比べてひとまわりも体が大きくなったってお話しですの」などとごまかそうとするが「オレに隠し事ないですか？」といわれ、結婚できればと思っていたのにバレてはここにはいられないという。別に年のことを隠す必要はないと主人公はいうが、主人公と結婚できなければ死んでやるとまでいう。しかし、そばを通った男の子がかわいいとすぐにそちらに狙いを決めていってしまい、ゆりかとヨネがいなくなる。

結果
ゆりかとヨネが仲間でなくなる。
お別れのお礼に「見返りバット」をくれる。

遊 ヨネの買い出し

条件 ゆりかと遊びにいく

解説 公園にいると、今回は私たちが買い出し当番だといわれ、ヨネと3人で買い出しにいく。すると、ヨネがおかずを選ぶのでゆりかと一緒に待っていてほしいといい、ゆりかが地味なものが好きなことがわかる。

結果
ヨネ評価＋5。
筋力ポイント＋5。やる気＋3。

遊 ゆりかは買い過ぎ？

条件 ゆりかと遊びにいく

解説 今回は、ゆりかが買う物を選ぶとたくさんのものを買って、主人公は荷物持ちになってしまう。

結果
ヨネ評価＋5。
筋力ポイント＋10。
体力－10。

遊 ほっぺに一発「一発病」

条件 カレンと遊びにいく

解説 買い物帰りに、カレンが近くにおいしいアイスクリーム屋があるといって買ってきてくれて、楽しくアイスを食べる。そこで20%の確率でカレンが転びそうになって、危ないと主人公がカレンを受け止め、カレンはこのご恩を愛の口づけで返しますといい、50%の確率で分岐する。

結果
●転ばなかった場合(80%)
カレン評価＋5。
やる気＋1。
●転んだ場合(20%)
・命がけで逃げ切る(50%)
カレン評価＋5。
敏捷ポイント＋5。
野手は75%の確率で「ブロック○」を取得。
・ほっぺたに一発くらう(50%)
カレン評価＋5。
やる気－1。
投手は70%の確率で「一発病」を取得。
野手は75%の確率で「ブロック○」、50%の確率で「ヘッドスライディング」を取得(ふたつ同時に取得することもある)。

遊 公園でゆりかと日向ぼっこ

条件 ゆりかと遊びにいく

解説 公園にいって、ゆりかと一緒に日向ぼっこを楽しむ。50%の確率で芝生に入るなと怒られる。

結果
やる気＋1。
◆怒られた場合
やる気－1。

遊 妄想回避で「盗塁○」

条件 カレンと遊びにいく

解説 公園でデートしていると、カレンの目がピキーンと光り、この場所、このムード、ベストですわ！　ラッキーデーだという。主人公はカレンの顔を見てなにかたくらんでいると考え、妄想に入っているカレンを怖がる。どうしようとなり、「逃げる」「場所を変える」の選択肢が出る。

結果
●「逃げる」を選択
カレンが妄想に入っているあいだに逃げ出す。ランダムで分岐する。
・50%の確率
街まで逃げ切れる。
カレン評価－5。
精神ポイント＋5。
やる気＋1。
投手は50%の確率で「ピンチ○」を取得。
野手は50%の確率で「盗塁○」を取得。
・50%の確率
カレンのシミュレーションが完了して逃げ切れず、カレンが暴走する。
カレン評価＋5。
敏捷ポイント＋8。
やる気－1。
投手は50%の確率で「ピンチ×」を取得。
野手は50%の確率で「盗塁×」を取得。
●「場所を変える」を選択
街に買い物にいこうといって、お菓子屋やアイスクリーム屋をめぐる。
カレン評価＋10。
体力－10、やる気＋1。

遊 絶妙な回避！

条件 カレンと遊びにいく

解説 カレンと一緒に公園にいくと、周りはカップルだらけになっている。そして、カレンのアタックを絶妙に避けながら、公園を散歩する。

結果
カレン評価＋5。
敏捷ポイント＋3、精神ポイント＋3。
体力－5。

遊 うどんとデザート

条件 カレンと遊びにいく

解説 なにか食べにいこうと誘うと、カレンはうどん1杯しか食べない。しかしデザートにケーキ5個とチョコレートパフェを頼む。

結果
カレン評価＋5。
体力＋10。

遊 公園でたこ焼き？

条件 猪狩と遊びにいく

解説 公園にいこうと誘うと、なぜ僕が君といかなくちゃいけないんだと猪狩はいうが、強引に連れていく。ランダムで2パターンに分岐する。
パターン①は、天気がよくて気持ちいいだろ？　というと「たまにはいいかもな」というが、なにかいったかと聞くと、なにもと答えて素直ではない。パターン②は、たこ焼き屋を見つけて一緒に食べようとするイベントで、最後のたこ焼きを食べられてしまって主人公は怒る。また、50%の確率で猪狩は食べない。

結果
・パターン①
猪狩評価＋5。
やる気＋1。
・パターン②
猪狩が食べる
猪狩評価＋10。
猪狩は食べない
猪狩評価－2。
やる気＋1。

遊 スペシャルメニュー猪狩メドレー

条件 猪狩と遊びにいく。評価が高い

解説 自主トレで球場にいくと、今日はスペシャルメニュー猪狩メドレー、ボクのためのボクにしかできない練習だといわれる。そして「まあ、キミには到底無理な練習だろうがね」とバカにされる。主人公は怒って、やってやると練習を始める。

結果
①～③で、体力がなくなった時点で練習は終了。特に①、②の時点で体力がつきると、たんこぶなどのケガになってしまう。③で体力がつきるともうダメだとなって、キミにしては頑張ったといわれ、③をクリアして体力が残っていると猪狩に見直される。また、①～③のメニューで、①と②は5%、③は10%の確率で大きなケガになってしまう。70%でねんざ、25%でだぼく、5%で骨折となる。

①ランニング	筋力ポイント＋5、精神ポイント＋5 体力－20
②筋トレ	筋力ポイント＋10 体力－20
③10kgの鉄アレイを持ち、15kgの鉄ゲタをはいて20kmのダッシュ	筋力ポイント＋15 体力－50

①か②で終了
表記以外は変化なし。
③で終了(体力が0になる)
猪狩評価＋2。
③をやり遂げる(体力が残っている)
猪狩が「ボクでもやっとの練習をやりとげるとは・・・」と主人公を見直す。
猪狩評価＋7。
投手は10%の確率で「回復○」を取得。
野手は10%の確率で「ケガしにくい」を取得。

遊 極意直伝「ジャイロボール」

条件 猪狩と遊びにいく。猪狩と進、猪狩とパピヨンのどちらかの友情タッグ練習を成立させている。投手のみ

解説 猪狩が、主人公に教えたいことがあるといって、投球の極意を教えてくれる。「はい」「いいえ」の選択肢が出る。50%の確率で、相手の手元で球を伸ばす方法と、先発完投するスタミナ温存の方法の2パターンに分岐する。どちらも「いいえ」を選択すると、猪狩評価＋2でイベント終了。

結果
●パターン①手元で球を伸ばす方法
「ボールをリリースする時に力の入れ方のバランスを考えるんだ！」などと猪狩が教えてくれる。猪狩評価がもとになった以下の式の確率で、成功か失敗かに分かれる。
・成功①
(猪狩評価×0.1)の確率
バックスピンをかけるときの上腕部の使い方が大切なんだといわれ、投げてみて「ジャイロボール」をマスターする。
猪狩評価＋10。
やる気＋2。
「ジャイロボール」を取得。
・成功②
(猪狩評価×0.4)の確率
まずまずだなといわれる。
猪狩評価＋5。
やる気＋1。
「ノビ○」を取得。
・失敗
100－(猪狩評価×0.5)の確率
やる気－1。
「ノビ×」を取得。

※たとえば猪狩評価が100なら
成功①…10%
成功②…40%
失敗……50%
猪狩評価が20なら
成功①…2%
成功②…8%
失敗……90%
となる。
※「ジャイロボール」を狙う場合は、猪狩と進の友情タッグを成立させて、猪狩評価＋100を得るのがベストな方法だ。

●パターン②スタミナ温存の方法
「前半に力を出さない」などと猪狩が教えてくれる。猪狩評価がもとになった以下の式の確率で、成功か失敗かに分かれる。
・成功
(猪狩評価×0.5)の確率
自分のペースを作るのかとコツをつかむ。
猪狩評価＋5。
やる気＋1。
「尻上がり」を取得。
・失敗
100－(猪狩評価×0.5)の確率
後半に体力を残せず、この練習は向いてないと主人公がいう。
やる気－1。
「スロースターター」を取得。

遊 50kmのランニング

条件 猪狩と遊びにいく

解説 猪狩と一緒に球場にいく。球場では20kmランニングをしようとしたが、猪狩にバカにされて、結局50kmのランニングをしてしまう。

結果
猪狩評価＋5、筋力ポイント＋5、精神ポイント＋5。体力－20。
猪狩の体力も－20される。

遊 素振りは5000本

条件 猪狩と遊びにいく

解説 遊びにいこうと誘うと、今から球場で自主トレをする予定だといわれ、一緒にいくことにする。球場では今日は素振り5000本だといわれて、ふたりで黙々と練習する。

結果
猪狩評価＋5。
筋力ポイント＋2、技術ポイント＋5。
体力－10。

遊 つれないやつ！

条件 猪狩と遊びにいく

解説 一緒に遊びにいこうとすると、悪いけど自主トレがあるのでと去ってしまう。

結果
ひとりでたっぷり遊ぶ。
やる気＋1。

遊 3人で自主トレ

条件 進と遊びにいく

解説 進と遊びにいこうとすると猪狩が登場して「ちょっとまて！」といい、進は今からボクと自主トレの予定だという。ここで、すでに友情タッグを成立させている場合と、させていない場合のふたつのパターンに分岐する。

結果
・友情タッグ成立
ふたりは去ってしまい、ひとりで遊ぶことになる。
進評価＋1。
体力＋10、やる気＋1。
・友情タッグ未成立
じゃあ3人で自主トレをしようということになり、釈然としないまま自主トレをする。
進評価＋10。
筋力ポイント＋5、敏捷ポイント＋5、技術ポイント＋5。
やる気＋1。

遊 気が合うふたり

条件 進と遊びにいく

解説 公園に遊びにいくと、進が散歩が好きだということを教えてくれて、主人公も好きだと話す。

結果
進評価＋5。
やる気＋1。

遊 たまにはいいかも

条件 猪狩と遊びにいく

解説 猪狩と一緒に公園にいくと、猪狩もたまにはいいかなとつぶやく。

結果
猪狩評価＋5。
やる気＋1。

遊 もう1枚のメモ

条件 進と遊びにいく

解説 遊びにいこうと誘うと、あとで兄さんと用事があるので少しだけならと進がいい、一緒に買い物にいく。そして、買い出し当番だったことを思い出したところで、選択肢が出る。

結果
●「オレが買って帰るよ」を選択
50%の確率で2パターンに分かれる。
・パターン①
買い出しを終えて戻ると進がやってきて、兄さんに事情を話して戻ってきたという。
進評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。
5%の確率で「代打男」を取得。
・パターン②
なんとか終ったと思ったら、もう1枚のメモを見つけてしまう。
進評価＋5。
やる気－1。
投手は5%の確率で「短気」を取得。
野手は5%の確率で「タイムリーエラー」を取得。
●「一緒に買いに行こう」を選択
兄さんには電話で断っておくといって、一緒に買い物をする。
以下の確率で分岐する。
・パターン①(35%)
猪狩が登場して、特別練習を断った進を怒る。
進評価－5。
やる気－1。
・パターン②(65%)
猪狩は登場しない。
進評価＋10。
やる気＋1。
5%の確率で「牽制○」を取得。

遊 猪狩のバットで「広角打法」

条件 進と遊びにいく。野手のみ

解説 今日は試合もないし、球場が使えるので自主トレしませんかと進が誘ってくる。そして、球場で一緒に練習する。素振りから始めようとすると、「素振りするならこのバットを使ってみて下さい」と、兄の練習用の特別に重いバットを貸してくれる。そしてスイングするときに体勢が悪いと真っ直ぐスイングできないので、このバットで真っ直ぐに振れれば、ベストスイングができるようになると教えてくれる。勧められて選択肢が出る。

結果
●「やらない」を選択
進と一緒に普通に素振りをする。
筋力ポイント＋5、技術ポイント＋5。
進評価＋5。
●「やる」を選択
よし、やってみようと振ってみると、体が流されそうになる。ここで再び「もう少しやってみる」「もうやらない」の選択肢が出て、ランダムで分岐する。体力が0だと挑戦できない。
・「もうやらない」を選択
初めにやらないを選んだときと同じ結果。体力－20が追加される。
・「もう少しやってみる」を選択
15%の確率
とてもきれいなスイングができて、進にほめられる。
進評価＋10。
やる気＋1。
「広角打法」を取得。
30%の確率
手首をひねってしまう。
ミートカーソル－1、パワー－10。
やる気－1。
ねんざになる。
65%の確率
もう一度挑戦できて「やる」「やらない」の選択肢になる。分岐や結果は「もう少しやってみる」「もうやらない」と同じ。もちろん体力が0になってしまっていれば、挑戦できなくなる。

遊 うまいラーメン屋

条件 進と遊びにいく

解説 そうだ、うまいラーメン屋があるといって食べにいく。

結果
進評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

遊 進とキャッチボール

条件 進と遊びにいく

解説 今日は球場で自主トレをしようと球場にいく。

結果
キャッチボールをする。
進評価＋5。
技術ポイント＋5。
やる気＋1。

遊 弟思いの猪狩

条件 進と遊びにいく

解説 公園に着くと、進が昔はよく兄さんと公園とかにいったという話を始め、意外と弟思いの猪狩の話を聞ける。

結果
進評価＋10。
やる気＋1。

遊 大食いキング誕生！

条件 太田と遊びにいく

解説 一緒に焼き肉を食べにいくと、食い放題のサービスで全部食べればタダだといわれ、主人公は迷うが、太田は一番量が多い横綱コースを頼んで、あっという間にたいらげ「新焼肉大食いキング」になってしまう。

結果
太田評価＋5。
やる気＋1。

遊 たこ焼きをあげるか？ あげないか？

条件 太田と遊びにいく

解説
太田と一緒に行列のできるたこ焼き屋にいくと、今日は空いていて、一緒にたこ焼きを食べる。太田はあっという間に食べてしまい、ここで選択肢が出る。

結果

・「タコ焼きを分けてあげる」を選択
自分はお腹が減ったなぁとつぶやくが、太田にいい人だなぁと感謝される。
太田評価＋6。
体力－5、やる気＋1。

・「タコ焼きを分けてあげない」
太田の視線を感じてしまう。
太田評価－3。
体力＋10、やる気＋1。

遊 太田の買い出し

条件 太田と遊びにいく

解説
食料の買い出しに一緒にいく。「早く行かねば、なくなってしまうだス」と太田は猛スピードで買い物をする。ものすごい量を買って、主人公は、こんなに誰が食べるんだと思ってしまう。

結果

太田評価＋5。
やる気＋1。

遊 練習場で筋力トレーニング

条件 太田と遊びにいく

解説
太田を練習場に誘うと、太田はどうしようかと迷うが、強引に連れていってしまう。練習場に着くと人でいっぱいで、隅のほうで効果的な筋力トレーニングをする。

結果

太田評価＋5。
筋力ポイント＋20、敏捷ポイント－3、技術ポイント－3。体力－30、やる気＋1。

遊 魚に当たって「一発病」

条件 太田と遊びにいく

解説
今朝釣ってきたばかりの魚を食べるだスかと聞かれ、大丈夫なのと疑問に思うが、太田は大丈夫だと答え、食べるように勧めて、選択肢が出る。

結果

●「食べる」を選択
・75%の確率
おいしいイケるよと、おいしい魚を食べられる。
太田評価＋5。
体力＋30、やる気＋1。
・25%の確率
「ウッ」といって倒れてしまい、太田に「あれま。当たっただスか」といわれてしまう。
太田評価＋5。
体力－20。
投手は「一発病」を取得。

●「食べない」を選択
遠慮しておくというと太田は残念がる。
太田評価－2。

遊 人混みで「打たれ強い」

条件 太田と遊びにいく

解説
「今日は人が多いなー」といっていると太田とはぐれてしまい、人混みのなかを無理矢理突破する。ランダムで分岐する。

結果

・パターン①(50%)
コワモテの男にぶつかってしまう。
太田評価＋5。
体力－10。
25%の確率で投手は「打たれ弱い」を取得。野手は「走塁×」を取得。
・パターン②(50%)
ドスと当たって、ちょっと痛いが大丈夫だよと答える。
太田評価＋5。
体力－5。
投手は「打たれ強い」を取得。
野手は「体当り」を取得。

遊 太田と公園

条件 太田と遊びにいく

解説
公園でボーッとして日ごろの疲れをいやす。

結果

太田評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。
「短気」が直る。

遊 博士から「牽制○」

条件 ダイジョーブ博士と遊びにいく

解説
博士とゲドー君が話しているのを目撃する。ゲドー君が去ったあと、博士に「誰と話をしていたの？」と聞くと、博士は「ワタシ、一人デ散歩シテイマース」ととぼける。ここで選択肢が出て、「もう一回聞く」を選択すると再び同じ選択肢に戻る。これが繰り返される。

結果

●「もう聞かない」を選択
オレの見間違いかなと考えて、博士に疑ってゴメンとあやまる。
1回目に選択した場合だけ50%の確率で「世渡り○」を取得。

●「もう一回聞く」を選択
主人公の答えは以下の3つからランダムで選択され、同じ選択肢に戻る。9回連続で選択すると「ワタシ、モウ、行キマース」となって博士が去り、主人公は「確かに見たんだけどなぁ」とつぶやく。取得特殊能力はランダムで分岐する。

◆主人公の答え
①「ちょっと変わった格好の人と話してましたよねぇ」
②「誰にも言わないから教えてくださいよう」
③「うーん、確かに見たんだけどなぁ。本当のこと言ってくださいよう」

・80%の確率
投手は「牽制○」を取得。
野手は「粘り男」を取得。
・20%の確率
「ムード×」を取得。

また、途中で「もう聞かない」を選択した場合は能力などの変化はない。

遊 助手と荷物持ち？

条件 ダイジョーブ博士と遊びにいく

解説
博士と一緒にショッピングにいく。どういうわけか荷物を持つことになり、ジャンク屋にいく。店に着くと店員に「いつもと違う助手を連れていますね」といわれ、たくさん購入した重い荷物を持つことになる。

結果

博士評価＋10。
筋力ポイント＋5。体力－5。

遊 ドイツ語は元素記号？

条件 ダイジョーブ博士と遊びにいく

解説
図書館へドイツ語の文献を調べにいく博士と出会う。博士はドイツ語は完璧というが話してみてもらうと、途中から元素記号の覚え方になってしまう。

結果

博士評価＋10。

遊 ドイツ料理はうまい！

条件 ダイジョーブ博士と遊びにいく

解説
博士と一緒にドイツ料理の店にランチにいく。

結果

博士評価＋10。
体力＋10、やる気＋1。

遊 カロリー計算は当たり前

条件 高木と遊びにいく

解説
高木と食事にいって、「プロスポーツ選手はカロリー計算やその他もろもろの計算をするのは当たり前ですよ」といわれてしまう。

結果

高木評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。

遊 高木とセンターで練習

条件 高木と遊びにいく

解説

高木と一緒に球場で練習をする。投手の場合は、主人公が「そうだな…じゃあ、オレの球を受けてよ」というと、高木が「いいでしょう。それでは何でも投げてください」といって選択肢が出る。野手の場合は「そうだな…じゃあ、オレに球を投げてよ」というと、高木が「いいでしょう。それでは何を投げて欲しいですか？」と答えて選択肢が出る。ただし、野手の場合はケガをすることもある。それぞれの選択肢と結果は別表の通り。

結果

ケガしない場合の共通変化
高木評価＋5。
体力－20、やる気＋1。
◆野手でケガした場合
腰を痛めてしまう。
高木評価＋5。
筋力ポイント－3、敏捷ポイント－3、技術ポイント－3。
体力－20。

◆投手

選択肢	結果
「スピードボールを投げる」	筋力ポイント＋10、技術ポイント＋3
「変化球を投げる」	技術ポイント＋4、変化球ポイント＋8
「コーナーの角に投げる」	技術ポイント＋10、精神ポイント＋3

◆野手

選択肢	ケガをする確率	結果
「そこそこ威力のある速球」	0%	筋力ポイント＋8、技術ポイント＋2
「ものすごく威力のある速球」	30%	筋力ポイント＋16、技術ポイント＋4
「そこそこ良く曲がる変化球」	0%	筋力ポイント＋2、技術ポイント＋8
「ものすごく良く曲がる変化球」	30%	筋力ポイント＋4、技術ポイント＋16、「三振男」が直る

遊 4番に向いている？

条件 高木と遊びにいく

解説

練習しようとインフォメーションセンターにいくが、けっこう人数が多くて、待ち合い室で球場が空くまで休んでいると、高木が強打者の特集をしているプロ野球通信を読み始める。ここで投手と野手でイベントが分岐し、投手の場合は、このあと練習して終了。野手の場合は練習場で「4番に向いているかどうか見てあげましょうか？」と高木に聞かれ、選択肢が出る。

結果

◆投手の場合
練習で汗をかいてイベント終了。
高木評価＋5。
筋力ポイント＋3、敏捷ポイント＋3、技術ポイント＋3、変化球ポイント＋3。
体力－5、やる気＋1。
◆野手の場合
●「うん、見てほしい」を選択
ミートカーソル＋10＋パワー×2の式で計算した数値によって、別表の確率で成功か失敗かに分かれる。
・成功
主人公が喜ぶ。
高木評価＋8。
やる気＋1。
「4番○」を取得。
・失敗
高木になぐさめられてしまう。
高木評価＋8。
やる気＋1。
「4番×」を取得。
●「遠慮しとくよ」を選択
投手と同じように練習で汗を流す。
高木評価＋5。
筋力ポイント＋3、敏捷ポイント＋3、技術ポイント＋3。
体力－5、やる気＋1。

◆数値と成功する確率

数値	成功確率
350以上	70%
300～349	60%
250～299	50%
200～249	40%
150～199	30%
100～149	20%
99以下	10%

遊 高木はキレるか、キレないか

条件 高木と遊びにいく

解説

高木が買い物にいこうとすると、矢部君も一緒についてくる。高木がパスタの話に夢中になり、帰ろうとした瞬間に荷物を落とす。落とした物を矢部君に見られて、「こ、これは！　へぇ、高木くんにこんな趣味があったでやんすか！」といわれてしまう。高木はあわてるが、矢部君は主人公に話そうとする。ここで高木がキレるパターンとキレないパターンにランダムで分岐する。

結果

・50%の確率
ぶちっと高木がキレて、主人公たちは痛い目に遭ってしまう。
高木評価－2。
筋力ポイント－3、敏捷ポイント－3、技術ポイント－3。
体力－5。
投手は「キレ×」を取得。
・50%の確率
主人公が止めて、高木はキレそうだったと話してくれる。
高木評価＋10。
体力－5、やる気＋1。
投手は「キレ○」を取得。

遊 プロ野球中継の戦い

条件 高木と遊びにいく

解説

プロ野球中継を観ていると、高木が選手の悪口をいう。主人公が、調子が悪かっただけだよというと「なっ、何を言っているんですか！！　信じられない！　プロの選手が調子が悪いで済まされると思っているんですか。いいですか？　そもそもプロ野球選手というのは…」と怒る。このあと、ランダムで分岐する。

結果

・50%の確率
「…言い負かされた」となってしまう。
高木評価＋5。
精神ポイント＋5。
体力－5。
40%の確率で「打たれ弱い」を取得。
・50%の確率
「それは言い過ぎだろ！　さっきから聞いていればそんなの全部後から理由つけているだけじゃないか！」と高木に意見する。
高木評価＋5。
精神ポイント＋5。
体力－5、やる気＋1。
「打たれ弱い」でなければ60%の確率で「打たれ強い」を取得。

遊 高木と公園

条件 高木と遊びにいく

解説

高木と公園へいって、のんびりと日ごろの疲れをいやす。

結果

高木評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。
「短気」が直る。

遊 ハンバーガーが好き！

条件 ミッキーと遊びにいく

解説

ミッキーと一緒にハンバーガーを食べにいく。ミッキーはハンバーガーが好きで、いっぱい食べられることを聞く。

結果

ミッキー評価＋10。
体力＋10。

遊 公園で悪魔のささやき

条件
高木と遊びにいく

解説
公園でボーッとするのもいいねといって、子供たちの野球を見ていると、高木が「将来、自分のポジションを奪われない様に早いうちに芽をつんでおくことが重要なんです」という。ここでランダムで分岐する。

結果
・50%の確率
「よーし、この子たちが将来、プロ野球選手になっても負けない様な凄い選手になるぞ！」と主人公は気合いを入れる。
高木評価＋5。
やる気＋1。
・50%の確率
「なるほど、早めに芽をつむのもありか！」といって悪の心がささやく。
高木評価＋5。
やる気＋1。
投手は「牽制○」を取得。
野手は「初球○」を取得。

遊 センターまでかけっこ

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーが「インフォメーションセンターまでミッキーと競走ね」といって、かけっこをする。走力が14以上のときと13以下のときで分岐する。

結果
・走力14以上
ミッキーと同じくらいにゴールする。
ミッキー評価＋10。
敏捷ポイント＋6。
体力－6。
・走力13以下
ミッキーにおいていかれる。
ミッキー評価＋5。
敏捷ポイント＋3。

遊 おもちゃが好き！

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーと一緒に街一番の百貨店にいく。ミッキーは1日中おもちゃ売場から離れない。30%の確率で模型コーナーにいって、女の子の店員に「あのー、まことにすみませんが、限定版ガンダーロボはお一人様一個まででして…」といわれているのに「何言っているでやんすか！？保存用と遊び用で最低二つはいるでやんす！もう一個売るでやんす！」といっている矢部君を見つける。

結果
ミッキー評価＋5。
やる気＋1。
◆矢部君を見つけた場合
ミッキー評価＋5。
体力－10、やる気－1。

遊 ミッキーとキャッチボール

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
球場でミッキーとキャッチボールをする。

結果
ミッキー評価＋5。
敏捷ポイント＋3、技術ポイント＋3。
やる気＋1。

遊 ポカポカ陽気の公園

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーと公園にいって、池1周の競走をする。

結果
オレたちは、ポカポカ陽気の公園を走り回ったとなる。
ミッキー評価＋5。
敏捷ポイント＋5。
やる気＋1。

遊 ミッキーのわく、わく

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
このあたりにおいしい定食屋がと考えているそばで、ミッキーがワクワクしていて、主人公はうっとうしいと怒ってしまう。

結果
体力－10。
50%の確率で「ランナー×」を取得。

遊 パパはプロ選手

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
天気のいい公園にいって、昔パパと公園にいったこと、パパがアメリカのプロ野球の選手だったことを話してくれる。

結果
ミッキー評価＋10。
やる気＋1。

遊 バザーで「プロスパイク」

条件
日曜日にミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーと一緒に公園にいくと、青空バザーをやっている売り子の女の子がミッキーを見て、かわいいからプレゼントといってスパイクをくれる。

結果
ミッキー評価＋10。
やる気＋1。
「プロスパイク」を入手。

遊 ミッキーとベース30周

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーと一緒に球場にいき、ベースランニングをする。ミッキーは30周といってスタートして、結局つき合わされることになる。

結果
ミッキー評価＋5。
敏捷ポイント＋10。
体力－20。

遊 アイスを買うか、買わないか

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーと主人公が買い出し当番で、買い物が終ると、ミッキーはアイスも買おうといい出す。主人公はダメというが、ミッキーはあきらめずにダダをこねて選択肢が出る。

結果
●「買う」を選択
ランダムで分岐する。
・40%の確率
しょうがない買うかといって買おうとすると、矢部君が出てきて怒られる。
矢部君評価－10、ミッキー評価＋10。
やる気－1。
20%の確率で「打たれ弱い」を取得。
・60%の確率
ミッキーが大喜びしてイベント終了。
ミッキー評価＋10。
●「買わない」を選択
ダメだよといい聞かせる。
ミッキー評価－5。
10%の確率で「打たれ強い」を取得。

遊 ベース1周で「走塁○」

条件
ミッキーと遊びにいく

解説
ミッキーを球場へ誘い、ベース1周の競走をする。ミッキーに「も一主人公遅すぎだよ、もっとベースを上手く利用して走るネ」といわれて練習する。成功と失敗があり、そのときのミッキー評価で分岐する（評価が高ければ高いほど成功する確率が高い）。

結果
・成功
ミッキー評価＋10。
敏捷ポイント＋5。
体力－10、やる気＋1。
野手は「走塁○」を取得。
・失敗
ミッキー評価＋5。
敏捷ポイント－10。
体力－10、やる気－1。
野手は「走塁×」を取得。

遊 古傷の痛み？

条件 永瀬と遊びにいく

解説 公園に誘うと、体調がすぐれないし古傷も痛むといわれ、ひとりで遊びにいく。

結果

永瀬評価＋5。
やる気＋1。

遊 快晴から夕立ち

条件 永瀬と遊びにいく

解説 ものすごく天気がいいが、早く帰らないと雨が降ると永瀬がいう。そういっていると夕立ちがやってきて、たっぷり雨に当たってしまう。

結果

永瀬評価＋5。
体力－15、やる気－1。
投手は15％の確率で「負け運」を取得。

遊 当たりつき自動販売機

条件 永瀬と遊びにいく

解説 公園に遊びにいってジュースを飲もうとする。当たりつきの自動販売機で、永瀬は、僕が運が悪いから当たらないというが、主人公はいいから買ってみてよと頼む。そして、永瀬君の運が悪いということは、オレが買うと…といって主人公が買うと、見事に当たる。永瀬はこういう利用法もあるんだと感心する。

結果

永瀬評価＋5。
やる気＋1。

遊 永瀬は天使！

条件 永瀬と遊びにいく

解説 一緒に街に買い出しにいく。だいたい買い物は終ったねといっていると、売場の女の子が福引きをやっていると教えてくれて、永瀬が福引き券をさっきもらったという。主人公は「永瀬くんに福引き・・・最悪の組み合わせだ・・・」といい、ここでランダムで分岐する。パターン①は、空くじナシなんだし、なんか当たるだろと応援するが、永瀬は福引き券を落としてなくしてしまっている。パターン②は、何枚あるのと聞いて、2枚だけだと永瀬がいうと、ピキーンと主人公の目が光る。まずは永瀬がハズレのティッシュを引いて、次に主人公が引くと大当たり、1等賞品の「パワリン」をランダムで数本(1～3本)取得する。そして、永瀬の不運をうまく利用していると永瀬が感心する。

結果

・パターン①(70％の確率)
永瀬評価＋5。
体力－15、やる気－1。
・パターン②(30％の確率)
永瀬評価＋5。
ランダムで「パワリン」を1～3本取得する。
やる気＋1。

遊 陽だまりのキャッチボール

条件 服部兄弟と遊びにいく。服部兄弟の場合は、誰と遊んでも発生するイベントは同じ

解説 公園でキャッチボールをしようと誘われる。たまには野球以外のことをしようというと、野球好きだろといわれて、結局公園の陽だまりでキャッチボールを楽しむ。

結果

服部兄弟の評価＋10。技術ポイント＋5。
体力＋20、やる気＋1。

遊 不思議な木の実？

条件 服部兄弟と遊びにいく。服部兄弟の場合は、誰と遊んでも発生するイベントは同じ

解説 公園のお気に入りの場所で、木の実がけっこういけるといって、主人公にも勧めてくる。「食べる」「食べない」の選択肢が出る。

結果

●「食べる」を選択
・60％の確率
50％の確率
都会で味わえない自然の味を楽しむ。
服部兄弟の評価＋5。
体力＋10、やる気＋1。
50％の確率
リラックスした時間を過ごす。
服部兄弟の評価＋10。
体力＋40、やる気＋1。
「ピンチ×」が直る。
・40％の確率
すっぱくて口に合わない。
服部兄弟の評価＋5。
体力－3、やる気＋1。
「サボりぐせ」が直る。
●「食べない」を選択
「おっかしなヤツだな」といわれてしまう。
服部兄弟の評価＋10。
体力－3。

遊 なつかしいゲーム？

条件 服部兄弟と遊びにいく。服部兄弟の場合は、誰と遊んでも発生するイベントは同じ

解説 ゲームセンターにいって、主人公にとってはなつかしいが、ドラフ島では最近入ったというゲームに熱中する。

結果

服部兄弟の評価＋10。
やる気＋2。

遊 秘密のお店

条件 服部兄弟と遊びにいく。服部兄弟の場合は、誰と遊んでも発生するイベントは同じ

解説 安くて量が多いという、カツ丼、やきそば、カレー、パフェを食べさせてくれる店にいく。

結果

・10％の確率
ちょっと食べ過ぎる。
服部兄弟の評価＋10。
体力－10。
・90％の確率
満足し、食べたものによって効果が変化する。どれを食べるかはランダム。
服部兄弟の評価＋10。

食べたもの	効果
カツ丼	体力＋17、筋力ポイント＋5
やきそば	体力＋10
カレー	体力＋15、精神ポイント＋2
パフェ	体力＋20、やる気＋1

遊 パピヨンと公園

条件 パピヨンと遊びにいく

解説 パピヨンと遊ぶイベントはふた通り。ひとつは、公園にいって散歩する。パピヨンは無表情で「そうだな」としかいわないが、なんとなくうれしい感じがするもの。もうひとつは、悪いが用事があるといわれ、ひとりで遊ぶものである。

結果

・公園にいく
パピヨン評価＋5。
やる気＋1。
・用事があるといわれる
体力＋10。
やる気＋1。

他 ライバルとの戦い

条件
街で試合にエントリーする

解説
試合にエントリーして、試合前に球場で矢部君と頑張って勝とうねなどと話していると猪狩が登場して「勝とうだって？　それは無理だね」といわれてしまう。主人公は猪狩のことを知らないが、猪狩は僕のことを知らずに野球をやっているなんて驚きだねなどといって自己紹介する。すると、矢部君が甲子園で活躍したことなどを思い出す。主人公はそんなにすごいやつならもうプロにいってるんじゃないかというと、猪狩は侮辱だ、試合で実力を見せてやるといって、試合になる。

結果
・試合に勝つ
猪狩が、まさかキミたちなんかにボクが負けるなんてなにかの間違いだといって、こうなったらキミたちのチームに参加すると、強引に仲間になる。
やる気＋1。
・試合に負ける
猪狩のすごさを確認する。
やる気＋1。
また1回負けたあとに再び出会って負けてしまうと、「もういいかげん「勝てない」って、学習した方がいいよ」とバカにされ、やる気＋1で、25％の確率で「短気」になる。

他 リセットは能力ダウン

条件
セーブしないでゲームを終えた

解説
能力が大きく下がる。

結果
筋力、敏捷、技術、精神ポイントがすべて－1。体力は半分、やる気－2。
ミートカーソル－2、パワー－20、走力－2、肩力－2、守備力－2、球速－10km/h、コントロール－20、スタミナ－20。

他 永瀬登場

条件
病院にいく（大ケガをしても同じイベント）。野手の仲間が14人以下

解説
病院でぶつかってきた人を、矢部君は女の子と勘違いしてしまうが、永瀬は「失礼な僕は男だ！」という。声を聞いて矢部君が納得すると、主人公たちがユニフォームを着ているのを永瀬が見つけて、自分も野球選手だけど、島にきて運が悪く、いきなりカゼはひいてしまうわ、捻挫はするわで、今まで入院していたと話す。そこで、じゃあと去ろうとするが、永瀬が僕も連れていってくれないかと頼む。ここで選択肢が出る。

結果
・「いいよ一緒に行こう」を選択
永瀬が仲間になり、守備位置は今は二塁と不思議なことをいう。
・「だめだよ寝ていた方がいいよ」を選択
永瀬は仲間にならない。

ラ あおい登場！

条件
ジムで練習を終える

解説
矢部君にやっと終ったねといっていると、遠くで練習している人に矢部君が気づく。いってみると「もう誰もボクと実戦練習をしてくれる人はいないの？」と、練習相手を探しているあおいと出会う。矢部君があおいの練習相手になり、ものすごいシンカーを見せられる。主人公はあおいのクセを見抜いてあおいに驚かれ、あおいがキミたちのチームに入りたいとお願いしてくる。「うん、いいよ」「やっぱりダメだよ」の選択肢が出る。

結果
・「うん、いいよ」を選択
あおいが仲間になる。
・「やっぱりダメだよ」を選択
初めからひとりで練習するつもりだったしと、あおいは去ってしまう。

他 阿畑やすし登場！

条件
固有キャラが出場していない試合に出る

解説
「よぉ、今の試合見せてもろたでぇ、なかなか、えープレーしてたやん」と阿畑が登場して、チームを作って一緒に練習していることを、いい考えだと思っていると話す。そして「どや、ワイと一緒に組まへんか」と誘ってきて選択肢が出る。

結果
・「仲間にする」を選択
阿畑が自己紹介して、またの名を「浪速の変化球男」というと教えてくれる。そして、ワイのほうが年上だろうけど、気を遣わずに阿畑さんって呼べばいいといわれてしまう。
・「ことわる」を選択
阿畑は仲間にならないで去る。

他 野球するためのロボ

条件
DJB-78が出場している試合で勝つ

解説
試合終了後に、勝ってよかったと矢部君と話していると、矢部君がひとつ気になっていたことがあるといって、相手の投手がロボだったといい出す。そして、ロボのところにいって正体を確かめると、ミサイルもビームも出せないロボだということがわかる。矢部君は悪の科学者が世界征服のために島に送り込んだ偵察ロボだというが、ロボは「ワタシDJB-78野球するためのロボ」と、野球専用のロボットだと教えてくれる。矢部君は、もったいないから立派なロボに育てるといって選択肢が出る。

結果
・「矢部君を止めない」を選択
今日からオイラが師匠でやんすというと、矢部君が野球を教えるならついていくといって、DJB-78が仲間になる。また、DJB-78が仲間になるとダイジョーブ博士が登場して、さりげなく仲間になったと喜ぶ。
・「矢部君を止める」を選択
DJB-78は仲間にならない。

ラ ダイジョーブの参加

条件
DJB-78を仲間にしていて、ダイジョーブ博士の能力アップに成功する（ただし、DJB-78がダイジョーブ博士に呼び出される連続イベント（「DJB-78への指令①」）を見ていると発生しない）。野手の仲間が14人以下

解説
能力アップのあとに、確かDJB-78も仲間になっていたチームだということを博士が思いつき、データを採取しにいこうと考える。そして、仲間にしてほしいと頼む。野球できるの？と思う主人公だが、完璧といって主人公のいうことを無視し、強引に仲間になる。

結果
ダイジョーブ博士が仲間になる。

移 西園寺って名前のお店

条件
街に移動する。野手の仲間が14人以下

解説
街に入ったときに発生するイベントのひとつ。矢部君が「この島は西園寺って名前のお店が多いでやんすね」と話していると、西園寺ゆりかと市原ヨネが現れる。キャインと叫ぶ女の子を主人公が助けると「危ない所を助けていただいてありがとうございますぅ！」とお礼をいわれ、その女の子が西園寺家のゆりかお嬢様だということがわかる。お嬢様は「わたくし主人公さまに一目惚れいたしましたの♥旅をご一緒してもいいかしら？」といい、野球ができないとダメという主人公に、ヨネが野球ができるから大丈夫という。そして最後に、この島で西園寺家に逆らうとただではすまないと脅して強引についてくる。

結果
ゆりかとヨネが仲間になる。

移 行列はたこ焼き屋

条件 街に移動する。野手の仲間が14人以下

解説 街に入ると行列ができていて、矢部君となんだろうと思う。「とりあえず、並ぶ」「並ばない」の選択肢が出る。

結果

・「とりあえず、並ぶ」を選択
たこ焼き屋みたいなので、とりあえず並んで長い時間待ち、自分の番になったところで「おっさん、たこ焼き3つや」と古谷が登場して割り込む。いったんは怒る主人公だが、ワシになにか文句があるのかといわれると、「いやべつに・・・」とおとなしくなり、「根性ないやつやなー」といわれて許してもらう。そして、気を取り直してほかを見回ると、また古谷とぶつかってしまい、「骨折れとるかもしれん」「慰謝料じゃ！」とインネンをつけられる。そのあとに主人公の野球道具を見て、古谷が高校を2回ダブっていることや、泣く子もだまる極亜久高校卒だということがわかる。そして、練習相手を探していたという古谷が、強引に仲間になる。

・「並ばない」を選択
街のなかを1日中歩き回る。
筋力ポイント＋10。
体力－10。
古谷は仲間にならない。

他 工藤のケンカ

条件 試合で工藤が出ているチームに勝つ

解説 試合後に工藤が、自分のチームが負けたことに腹を立てて、チームメイトとケンカをしている。

結果

工藤が主人公のチームに入れてもらおうと考え始める。

移 森里学登場！

条件 ジムに移動する。野手の仲間が14人以下

解説 ジムに着く前に軽く練習しようと、矢部君と一緒に全力疾走勝負をしようとする。すると森里が登場して、「キミ達、ウォームアップなしでの全力疾走は危険だよ」と忠告してくれる。自己紹介をして、「引き止める」「引き止めない」の選択肢が出る。

結果

・「引き止める」を選択
待ってください、一緒に練習しましょうと引き止めて、森里が仲間になる。また、工藤が仲間にいる場合は、森里と知り合いだったイベントが追加で発生する。

・「引き止めない」を選択
森里は去ってしまい、仲間になってもらえばよかったかなと後悔する。

移 軽いノリで工藤

条件 街に移動する。「工藤のケンカ」を経験している。野手の仲間が14人以下

解説 街に移動すると、「よう、あんたらオレを仲間に入れてくれよ！」と工藤が声をかけてくる。自己紹介して、「じゃぁこれからは仲間って事で！」と軽いノリでいってきて、主人公が、ちょっと待って、前にケンカしていたじゃないかといっても、じゃあケンカしないから仲間に入れてくれと、強引に仲間になってしまう。また、森里をすでに仲間にしていた場合には、工藤と森里が知り合いだったことがわかるイベントが追加される。

結果

工藤が仲間になる。

移 ミッキー登場！

条件 街に移動する。野手の仲間が14人以下

解説 「おや？　あんなところにユニフォームを着た選手がいるでやんす」と、矢部君がミッキーを見つけると、ミッキーも主人公たちに気づき、走ってやってくる。ミッキーは「アメリカからドラフ島の噂聞いてベースボールしに来たネ」と自己紹介して、ミッキーも仲間に入れてくれと頼んできて選択肢が出る。

結果

・「仲間に入れるよ」を選択
ミッキーが仲間になる。

・「仲間には出来ないよ」を選択
急にいわれても仲間にできないというとミッキーは残念ネといって去ってしまう。

移 振り返れば、デカー！

条件 街に移動する。野手の仲間が14人以下

解説 街に入ると「ふふふ、もうすぐ、もうすぐ島に着きますわ」という怪しいシルエットが出て、主人公は背中がゾクッとし、後ろのほうで、なにかオーラとも殺気とも違うパワーを感じる。矢部君もその力を感じて、なにか取り返しのつかないことになりそうになりながらも勇気を持って振り返ると、カレンがいる。

結果

「やばい！やばいでやんすよ！このレベルは、ガンダーロボでも勝てるか厳しいでやんすよ！」と矢部君が騒ぎ、カレンと話す。野球の練習をしないと仲間にはできないというと、カレンは野球ができるといって、強引に仲間になってしまう。

移 猪狩進登場

条件 猪狩を仲間にしていて街に移動する(ランダム発生)。野手の仲間が14人以下

解説 ドラフ島の招待状をもらって飛び出してきてしまった猪狩を探しに、進が島にやってくる。すると、主人公と猪狩がケンカをしているところに出くわす。「兄さん」と声をかけると、猪狩は「なに！？オマエ進か？なぜここにいるんだ！？」と驚く。兄を探しにきたことを主人公に告げて自己紹介すると、主人公は「礼儀正しい弟さんだなあ・・」と感心する。そして、進に一緒にこないかと誘い、仲間にする。相変わらず猪狩は生意気なことをいうが、進がうまくあしらう。

結果

進が仲間になる。

移 謎の人物パピヨン登場

条件 ランキングを見ている。神社に移動する

解説 神社に移動したときに発生するランダムイベント。プロに入れますようにとお参りすると、おいおい、神だのみかい？　という声が聞こえる。トーと境内のなかから人が出てきて、それがパピヨンだった。怪しい者ではないといってパピヨンと名乗ると、ふたりもすべてのランキングで1位だったパピヨンのことを思い出す。パピヨンは主人公のクセを並べて、まるで主人公を知っているかのようにウィークポイントなどを話し、仲間に加えるように進言する。このあとは神社の通常イベントへ移行する。

結果

パピヨンが仲間になる。

移 いかさまは小手崎

条件 街に移動する。野手の仲間が14人以下

解説 ワイワイガヤガヤと人だかりができているので、いってみると「さあさあ、どこにも売っていないオリジナルの商品だよ」と小手崎が商売をしているところに出くわす。いつもならチケット20枚のところを2枚の出血サービスといって、主人公に買っていかないかと話しかけ、選択肢が出る。

結果

●「ことわる」を選択
ことわるとイベント終了で、小手崎は仲間にならない。

●「？？？グラブ」／「？？？スパイク」を選択
どちらを選択しても、取得できるアイテムが「ブログラブ」になるか「プロスパイク」になるかの違いだけで結果は同じ。小手崎は店じまいといって去り、主人公はだまされたことに気づく。そのあとすぐに再会し、矢部君があのペイントはすごいといって、仲間にしようとして選択肢が出る。

・「仲間にする」を選択
小手崎が仲間になる。

・「仲間にしない」を選択
小手崎は仲間にならずに去っていく。

ただし、チケットを2枚以上持っていないとひやかしは困るといわれてイベント終了、小手崎は仲間にならない。

移 テクテクと服部兄弟！

条件 マップを移動してジムにいく

解説 マップを移動してジムに入るまでに発生するランダムイベント。うしろから「テクテク、テクテクぴたっ」とあとをつけてくる者がいて、「オレたちに何か用？」と聞くと、よそからきた練習生かどうかを確かめて、仲間にしてくれと頼んでくる。本当に野球ができるかどうか疑う主人公だが、「この島では野球兄弟として結構有名なんだぞ」といってくる。ここではジローからトウジローまでの11人の兄弟のなかから、ひとりがランダムで登場する。また、すでに兄弟を仲間していた場合としていない場合では少しイベント内容が違い、仲間にしていると途中で登場し、兄弟のなかで自分が一番野球がうまいといって、ケンカを始めてしまう。どちらのパターンでも最後に「仲間にする」「ことわる」の選択肢が出る。

結果

・「仲間にする」を選択
登場した兄弟が仲間になる。

・「ことわる」
悲しい顔をして去っていき、矢部君にかわいそうといわれてしまう。

ラ 大成登場

条件 街でインフォメーションセンターにいく

解説 街でインフォメーションセンターにいこうとしたときに発生するランダムイベント。練習を終えて帰ろうとする主人公を、「キミはそのまま身体をほぐさず、練習を終えるつもりなのかい？」と大成が引き止めて、人の体について教えてくれる。そして、自己紹介をして、一緒にストレッチをする。最後の別れ際に、大成が元プロ野球選手だったことを聞く。一度も一軍の試合に出たことはなく10年間二軍で暮らし、去年自由契約でクビを切られたけど、まだあきらめずに頑張っているというと、主人公は、一緒に野球をやりましょうと大成を誘う。ちなみに、矢部君の名前を覚えられない。

結果

大成が仲間になる。

移 揃う！ 料理コンビ

条件 シローとジュウローが仲間になる

解説 料理コンビが揃って力がみなぎってきたぞー！！と、シローとジュウローがほんのりパワーアップする。コンビ結成を祝って料理を作り始め、主人公に食べさせてくれる。

結果

島の伝統料理を作って食べさせてくれる。おいしい料理だったと喜ぶが、どんな食材を使ったのか聞くと「ヒミツだよー」と逃げるように去ってしまう。
精神ポイント＋20。
体力＋20、やる気＋1。

移 おめでたトリオ完成

条件 サブロー、ハチロー、トウジローが仲間になる

解説 3人が揃うと、よく見たらおめでたトリオが揃っているといって、3人がほんのりパワーアップする。主人公は、誰が一番めでたいのと聞くと、オレだ、オレだよとケンカを始めてしまい、じゃあお前選んでくれよとなって3択になる。

結果

選ばれた人は喜び、ほかのふたりはちくしょー、グレてやるなどといって去ってしまう。選ばれた人が今日のおやつをくれる。くれるアイテムは以下の通り。
サブローを選択……「ビフテキ」を入手
ハチローを選択……「しめ鯖」を入手
トウジローを選択…「カニ味噌」を入手

移 揃う！ 工事現場コンビ

条件 ゴローとトウイチローが仲間になる

解説 工事現場コンビが揃って力がみなぎってきたぞー！！と、ゴローとトウイチローがほんのりパワーアップする。そこへコーチがやってきて、石をどかしてくれと頼むと、ふたりがテキパキと働き、あっという間に片づけてしまう。コーチはお礼といって、練習スタンプをひとつ押してくれる。喜ぶ主人公だが、ふたりは、お前ら見ていただけじゃないかと不満をいう。

結果

練習スタンプをひとつ押してもらえる。
通常のスタンプと同じように、そのジムが得意な練習のスタンプが押される。

ラ カレンは重し？

条件 大成とカレンが仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 矢部君と一緒に、毎日毎日基礎練習ばかりは今どきはやらない、もっと科学的な練習をしたいなどと話していると大成が登場して、それは違うという。そして、基礎練習が大切で、体力がなくて続かなかった選手を何人も知っていると教えてくれる。主人公がちょっと体力が足らないのかなぁというと、大成が若いころにタイヤの上に重いものを乗せて体力くらべをしたことを思い出し、重いものを探し始める。しばらくすると、いい考えがあるといって、カレンに頼みにいき、カレンは主人公のためならと承諾する。また、太田が仲間にいると、少しイベント内容が追加される。

結果

主人公とカレンと大成のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(基礎)ができるようになる。

ラ 力と力の熱い友情

条件 古谷と太田が仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 「カキーン、カキーン」と打球を打つ太田を見て「全部ホームラン級の当たりやで、いつ見ても凄いやっちゃなー」と古谷が驚く。そこへ主人公がきて、「太田くんはあいかわらずよく打つなぁ。古谷くんもかなわないね」という。古谷もパワーが違うわと認める。そして、力くらべなら負けないといって、主人公に、太田をかつぐという勝負を挑んでくる。主人公はやってやろーじゃないかといって、その勝負を受ける。勝負は、ふたりとも太田を持ち上げ、引き分けになる。そして、主人公といるとこっちも本気になってしまうと古谷が太田と話し、ほんのちょっとだけ野球を好きになれそうといって、主人公、太田、古谷のあいだに友情が芽生える。

結果
主人公と太田と古谷のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(筋力)ができるようになる。

ラ ミッキーと進のかけっこ

条件 ミッキーと進が仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 ミッキーが主人公と一緒にかけっこをしたいと呼びにくるが、進がきて、猪狩が呼んでいると主人公に声をかける。主人公が猪狩のところへいくのでかけっこができなくなって、ミッキーはクスンと泣いてしまう。すると進が、1回だけですよといって、ミッキーのかけっこの相手をしてくれる。進とミッキーは同着で、ミッキーは進がかけっこが速いのを喜ぶ。そして、今度3人で競走しようと約束する。

結果
主人公とミッキーと進のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(走塁)ができるようになる。

ラ 猪狩と進

条件 猪狩と進が仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 主人公と猪狩がいつものようにケンカをしているところへ、進と矢部君が止めに入る。それでもまだエキサイトして、ふたりはケンカをやめようとしない。すると、矢部君と進がなんとかしないとと考え、進が矢部君と耳打ちして、矢部君は主人公に、ああいいながらも、いつも主人公のことを気にして指示してくれていたことを話す。進は猪狩に、あかつき大付属高校に入学して野球部に入部してすぐ、進のパスボールで負けてしまったときに猪狩が進をかばってくれたことを話し、主人公がチームメイトをかばうのも同じ気持ちだと説得していく。この話を矢部君と立ち聞きしていた主人公は、猪狩と仲直りする。しかしすぐにケンカを始めてしまう。

結果
主人公と猪狩と進のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(打撃)ができるようになる。猪狩評価+100、進評価+5。

ラ 工藤と森里

条件 工藤と森里が仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 自主トレをしている森里のところに工藤がやってきて、「昔はお前とは毎日一緒に練習してたな。小、中、高校といつもお前が当たり前の様に一緒にいて練習するのが楽しかったよ」などと、昔は毎日練習していたことや、エラーが原因でケンカしたことを語る。

結果
そんなことを話していると、主人公と矢部君がやってきて買い出しのことでもめて、ふたりがケンカを止めてくれる。主人公と森里と工藤のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(守備)ができるようになる。
工藤評価+5、森里評価+5。

移 あおいの苦悩①

条件 あおいが仲間になっていて、評価が60以上で街に移動する

解説 ジャンケンで負けて買い出しにいったあおいは、お弁当屋で働く同じ年ごろの女の子が、友達や彼氏と遊んでいることを知って、野球をやっている自分に自信が持てなくなってしまう。

結果
「幕の内弁当」を入手する。

移 あおいの苦悩②

条件 「あおいの苦悩①」を経験している。あおいが仲間になっていて、街に移動する

解説 街に着くと主人公はランキングが上がって喜ぶが、あおいは3ランクも落ちてしまいショックを受ける。あおいは「初の女性プロ野球選手になるぞ」と思っていたが、その夢に自信が持てなくなったことを主人公に打ち明ける。すると矢部君が「そんな程度であきらめる夢ならとっととこの島から帰るでやんす」と登場する。矢部君は、自分は下手だけど野球が好きだから、決してあきらめないでプロ野球選手を目指しているとあおいを説得する。そして、そこへお弁当屋の女の子が現れ、あおいを見て自分も女優になる夢を追いかけることにしたと話してくれる。あおいはみんなに励まされ、元気を取り戻す。

結果
主人公と矢部君とあおいのあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(リフレッシュ)ができるようになる。
あおい評価+5、矢部君評価+5。
やる気+1。
「ムード○」を取得。

ラ 高木とヨネの霊界通信

条件 高木とヨネが仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 ヨネが、高木が本を読んでいるのを見つけて声をかける。すると高木が「これはですねぇ、私の心のオアシス」といって、オカルト通信の最新号を読んでいると答える。するとヨネが不敵に笑い、オカルト通信の黄金の会員証を高木に見せつける。会員番号は0004。通称霊界のマドンナと呼ばれていることを高木に告げる。高木は、自分は4516番なのにと、霊界のマドンナに会ったことを喜ぶ。そしてヨネに練習に霊界パワーを盛り込みたいので力を貸してくれと頼む。ヨネはあっさりと協力してくれる。そこへ主人公がやってきて、霊界パワーを盛り込んだ練習がどんなものなのかを知りたがるが、高木は今度の練習を楽しみにしていてくださいと答える。

結果
高木とヨネと主人公のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(メンタル)ができるようになる。

ラ DJB-78は拾われた？

条件 博士とDJB-78が仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説 投球練習をしているとDJB-78の調子が悪くなり、主人公は博士を呼びにいく。博士が到着すると「ウーン、コレハ難シイデース！ショウガナイデース、アノ手シカアリマセーン」といってゴンとDJB-78を叩く。するとDJB-78は絶好調に戻り、博士が助けてくれたことを喜ぶ。主人公は「たたいただけなのに」とボソッというが、博士は「シーッ、デース！」と口止めする。そして過去に「ソウ言エバ、ごみ捨テ場ニ落チテイタノヲ拾ッタ時モ適当ニタタイタラ動イタデース。ヤハリ、ワタシ、天才」という。このあと3人で練習して、主人公と博士とDJB-78のあいだに友情が芽生える。

結果
主人公とDJB-78と博士のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習(コントロール)ができるようになる。
博士評価+15、DJB-78評価+15。

他 パピヨンの正体に気づく猪狩

条件 パピヨンと猪狩が仲間になっていて、評価が60以上

解説
街、練習ジム、神社の3か所で順にランダムに発生する連続イベント。以下のような内容で進んでいく。

結果

①街に入って猪狩が白鳥先輩の話をする
猪狩が主人公に「お前、たしかこのドラフ島の情報を知ったのは先輩から聞いたと言っていたな」といって、アマチュア最強といわれた白鳥管太からドラフ島の情報を聞いたことを教えると、猪狩も白鳥先輩を知っていて、高校1年のときにホームランを打たれたと語る。そして、ドラフ島で消息を断ったって、まさかな・・となってイベント終了。
能力などの変化はなし。

②①を経験していて、ジムで猪狩とパピヨンをパートナーに選択する
練習後に、主人公が「パピヨン、猪狩、最高だったよ今回の練習」といいながら話していると、猪狩はなにか考え事をしている様子。そのあとふたりが去って、猪狩が「・・・今の練習での奴のフォーム。間違いないな」とパピヨンの正体に確信を持つ。
能力などの変化はなし。

③②を経験していて神社に移動する
神社でひとり練習しているパピヨンに猪狩が話しかけ、勝負を挑む。軽々とホームランさされて「このコースは二年前ボクがお前に投げてホームランを打たれたコースだ。パピヨン！いや！白鳥管太！」と完全に正体を見破る。パピヨンはとぼけるが、「フッ、どうやら隠し通せそうもないな。だが、今は正体を明かす訳にはいかない」といって猪狩を説得すると、猪狩も詮索する権利はないという。そこへ主人公がやってきて、パピヨンは話を聞かれたかと驚くが、主人公はなにも聞いていない様子。猪狩は気を利かせて、主人公にパピヨンに特訓してもらえといって去り、「フッ、味なマネをする奴だ」とパピヨンは猪狩に感謝する。このときにランダムで猪狩がいう特訓の名前によって、別表のように追加効果が発生する。
・基本効果
猪狩評価＋5、パピヨン評価＋5。
筋力ポイント＋20、技術ポイント＋20、精神ポイント＋10。
やる気＋1。

猪狩とパピヨンと主人公のあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習（球速）ができるようになる。

◆追加効果

	特訓内容	効果
投手	速球の投げ方	10%の確率で「ノビ○」を取得 さらに50%の確率で球速＋1km/h さらに10%の確率で「キレ○」を取得 さらに50%の確率でランダム方向の変化球レベル＋1
	変化球	10%の確率で「キレ○」を取得 さらに50%の確率でランダム方向の変化球レベル＋1
野手	ミート打撃	10%の確率で「アベレージヒッター」を取得
	長打の打ち方	10%の確率で「パワーヒッター」を取得 さらに50%の確率で弾道＋1

移 休むか？ 進むか？

条件 連続移動以外で、すでにクリアしたジムに移動する

解説
次のところまでは距離があるので、ここで休もうと矢部君がいって、選択肢が出る。

結果

・「今日はこのジムで休む」を選択
体力が回復する。
高校卒＋33、大学卒＋30、社会人＋27。
仲間の体力回復量は、高校卒＋53、大学卒＋50、社会人＋47。

・「次のところまで歩く」を選択
みんながブーブーいって評価が下がる。
仲間の評価－10。

ラ シンカー VS ナックル

条件 阿畑とあおいが仲間になっていて、評価が60以上でタッグ練習をする

解説
シュッ！、シュッ！と阿畑とあおいが投げ込んでいて、阿畑があおいに「がんばっとるな」と声をかける。恐い顔をして投げているあおいに対して「もっとかわいく投げる研究せんと」というとあおいがキレて、「ごちゃごちゃうるさいわね！」と怒ってしまう。そして阿畑にケンカを売って、「へなちょこナックル」とか「そんなシンカー、小学生にも通用せーへんで」と、阿畑も怒っていい合いになる。そこへ主人公がやってきて、どちらもいい決め球を持っていると説得する。その言葉を聞いて、ふたりは主人公にもっと頑張ったほうがいいと、逆に攻撃する。ふたりで指導してくれるということになって、みっちり練習させられる。

結果

阿畑評価＋20、あおい評価＋20。
主人公と阿畑とあおいのあいだに友情が芽生え、友情タッグ練習（変化球）ができるようになる。

移 矢部君危うし！

条件 ゆりかとヨネが仲間になっていて「懐かしのアニメ」を経験している。街に移動する。ヨネ評価60以上

解説
矢部君がひとりでご飯を食べていると、「結婚するまでの道のりは遠いですわ」などと話すゆりかたちの話を聞いて、ゆりかが見た目よりも年を取っているのを知ってしまう。ゆりかに見つかり、ごまかそうとする矢部君だが、まったくダメで、ゆりかに公園に連れていかれ、秘密を知られたからには、死んでもらうと脅される。矢部君は主人公には黙っているからとお願いするが、ゆりかは聞いてくれない。そこへ主人公がやってきたので、ゆりかはいつもの調子に戻り、矢部君は怖がって、なにもいえずにみんなで一緒に帰る。そして、ゆりかはヨネに、矢部君を見張るように命令する。

結果

矢部君評価＋5。

移 懐かしのアニメ

条件 ゆりかとヨネが仲間になっている。街に移動する。ヨネ評価60以上

解説
「あのアニメ面白かったよね。小さい頃よく見てたよ」と矢部君と話していると、ゆりかが登場して、お供の怪獣が怖かったといってしまう。そして、それが主人公たちが生まれる前にやっていたものだと矢部君にいわれて、ゆりかは懐かしのアニメの番組で見たとあわててごまかす。

結果

矢部君評価＋1、ゆりか評価＋1。
体力＋10。

移 ヨネの見張り！

条件 ゆりかとヨネが仲間になっていて「矢部君危うし！」を経験している。街に移動する

解説
矢部君がゆりかのことを話そうかと迷うが、「実は」と話そうとすると遠くでにらんでいるヨネと目が合って、途中で話すのをやめてしまう。

結果

矢部君評価＋5。

他 おい、メガネ！

条件 ゆりかとヨネが仲間になっていて「矢部君危うし！」を経験している。センターにいく

解説
センターにいくと、主人公が調べものにいく。するとゆりかが、自分の正体を主人公にばらしたらただでは済まないと、矢部君を脅す。

結果

矢部君評価＋5。

移 太田とゆりか

条件
太田とヨネが仲間になっている。太田評価が60以上。街に移動する

解説
ため息をついている太田を見て、ゆりかが最近変だという。主人公がたずねると、昔ゆりかに助けられたことを話してくれる。

結果

太田がなにかを決心する。ランダムイベント「太田のバットで打撃練習」に影響を与える。太田評価+30。

移 ヨネが数える霊の数

条件
ヨネが仲間になっている。神社に移動する

解説
神社でヨネが霊の数を数える。主人公の周りにも霊がいると教えてくれて、主人公は聞かなければよかったとうなだれる。

結果

体力−5、やる気−2。

移 我慢の買い出し

条件
ヨネが仲間になっている。ヨネ評価が40以上。街に移動する

解説
ゆりかが買い物をして主人公は長いあいだ待たされる。ここで、「ゆりかに注意する！」「・・・我慢する」の選択肢が出る。

結果

・「ゆりかに注意する！」を選択
ゆりかに注意すると、ゆりかは泣き出して帰ってしまう。
ヨネ評価−10。
やる気−5。
「ムード×」を取得。
さらに5%の確率で「短気」を取得。
・「・・・我慢する」を選択
ゆりかが待たせたおわびにアイスクリームを買ってくれる。
ヨネ評価+5。
やる気+3。
「ムード○」を取得。

移 キャンディは右？ 左？

条件
街に移動する

解説
矢部君がなにか食べているので聞くと、キャンディを食べているという。ひとつもらおうとすると、「どっちの手に隠れてるか当てるでやんす」といわれてしまい、選択肢が出る。

結果

「右」「左」のどちらを選んでも当たりを引く確率は50%。
・当たり
キャンディをもらう。
体力+5、やる気+1。
・はずれ
キャンディをもらえない。
体力−5、やる気−1。
ただし矢部君評価が96以上ならば、はずれてもキャンディをもらえる。
体力+5、やる気+1。

移 低姿勢で「低め○」

条件
ヨネが仲間になっている。ゆりかの正体を見るイベントが発生していない。評価60以上。街に移動する

解説
正体を見るイベントの発生確率は高いので、レアなイベント。探していた本を見つけたがお金がなくて困っていると、ゆりかが買ってくれるといって選択肢が出る（野手は選択肢は出ずに我慢したときと同じ結果になる）。

結果

・「・・・ガマンします」を選択
サイフを見つけて本が買える。
ヨネ評価+5。
精神ポイント+5。
やる気+5。
・「お願いしていいですか？」を選択
ゆりかに対して腰が低くなる。
やる気+5。
ヨネ評価+5、矢部君評価−5。
「低め○」を取得。

移 工藤の優しさ？

条件
工藤が仲間になっている。街に移動する

解説
街で、「工藤さんそろそろ買い出しにいきましょう」と誘うと、冗談でいきたくないと初めはいうが、結局一緒に買い出しにいき、工藤は主人公の荷物を持ってくれる。

結果

工藤評価+5。
筋力ポイント+5。

ラ 結婚してくれでやんす

条件
なし

解説
夜中に矢部君が主人公と結婚してくれと寝言をいう。

結果

体力−5。

移 古谷の恩人は高木？

条件
古谷と高木の評価が60以上。街に移動する

解説
古谷の髪型は変わっているねと主人公が古谷に聞くと、古谷は「カッコエエやろ！？」といって選択肢が出る。

結果

・「うん、カッコいいよ」を選択
古谷が昔、この髪型の人に助けられたことを話す。そこへ高木がやってきて、その恩人が実は高木だったということがわかる。
古谷評価+30、高木評価+30。
このイベントを経験すると「安定感」を取得できる可能性のある「高木メモから『安定感』」や「古谷はデリケート？」のイベント内容が変化する。
・「その髪型、変です」を選択
古谷が怒ってイベント終了。ほかのイベントに影響を与えられなくなる。
能力などの変化はなし。

移 ジュースは誰が買う

条件
工藤が仲間になっている。街に移動する

解説
街に着くと、のどがかわいたからジャンケンで負けたヤツがジュースを買いにいこうと工藤が提案する。ジャンケンをすると、グーなら矢部君、チョキなら工藤、パーなら主人公が負けて（ランダム）ジュースを買いにいく。それぞれ50%の確率で2パターンに分岐する。

結果

●矢部君の負け
・パターン①
矢部君がガンダーロボの玩具を買ってきて、工藤に怒られる。
精神ポイント+5。
体力−5。
・パターン②
矢部君が戻ってくると、今度は電柱まで荷物を運ぶというジャンケンをする。
矢部君評価+5、工藤評価+5。
やる気+1。
●工藤の負け
・パターン①
工藤が戻ってきて、もう次は負けないから覚悟しておけという。
工藤評価+5、矢部君評価+5。
体力+5。
・パターン②
工藤がまずいウニとイクラのジュースを買ってくる。
工藤評価+5、矢部君評価+5。
体力−5。
●主人公の負け
・パターン①
今度は負けない、オレも負けないと主人公と工藤が熱くなる。
工藤評価+5、矢部君評価+5。
体力+5、やる気+1。
・パターン②
主人公がいなくなって、ジュースを売りにきた店からふたりが買って先に飲んでいる。
体力−10、やる気−2。
精神ポイント+5。

移 GOOD BYE

条件 ミッキーの評価が80以上で街に移動する

解説
黒服が登場して、アメリカのパパからミッキー宛に手紙がきたと報告される。一緒にセンターにいって手紙を見てみると、ミッキーがアメリカでドラフトにかかったので、すぐに帰ってこいというものだった。ミッキーは主人公も誘うが、主人公は一緒にはいけないという。そして、最後にかけっこをして、涙を見せないという主人公との約束を守るために、ミッキーは一気に主人公を突き放して、そのままアメリカに帰ってしまう。

結果

ミッキーが仲間でなくなる。
敏捷ポイント+20。
やる気+2。
50%の確率で「走塁○」か「内野安打」のどちらかを取得。

移 今日はなんの用？

条件 病院に移動する

解説
ケガ以外で病院にいくと、看護婦から今日はなんの用と聞かれ、選択肢が出る。

結果

・「疲れたので休みたい」を選択
部屋が空いているといって1日休みになる。
体力+100。
・「カウンセリングを受ける」を選択
相談に乗ってもらいたいというと、快く応じてくれる。
やる気+1。
「寝坊」「サボりぐせ」が直る。
・「特にようはない」を選択
寄ってみただけというと、静かにしてねといわれる。
能力などの変化はなし。
ただし連続移動できた場合は体力+70。
選択肢はない。

ラ 数字当てゲーム

条件 なし

解説
矢部君がゲームをしようといってきて、選択肢が出る。

結果

・「やめておくよ」を選択
能力などの変化はなし。
・「うん、いいよ」を選択
1～4の4つの数字を矢部君が考えて、その並びと数字を当てるゲームが始まり、何回で当てたかによって、別表のように特殊能力や経験点を取得できる。最大8回まで挑戦できて、1、2、3を選んでも正解にならない。

◆数字を当てるコツ
まず、4つの数字のなかから3つを選ぶので、最低でもふたつは矢部君が考えた数字を選ぶことになる。たとえば、2、3、4を選んで、矢部君がふたつは合っているといえば、ひとつははずれていて、1は確実に当たっていることになる。これを踏まえて、次は1、2、4などを選び、またふたつといわれたら、今度は3が確実になって、2か4のうちどちらかが当たり、どちらかがはずれになる。こうして、まず選ばれた数字を絞る。そして順番は、選んだ数字をメモしておいて、同じパターンを選ばずに当てていこう。また、数字がわかってもほしい特殊能力の回数までわざと当てないのもひとつの手である。

回数	効果
1回目	敏捷ポイント+40。投手は「センス○」「クイック○」、野手は「センス○」「初球○」を取得
2回目	敏捷ポイント+25。投手は「キレ○」、野手は「チャンス○」を取得
3回目	敏捷ポイント+15
4回目	敏捷ポイント+12。44%の確率で投手は「四球男」が直り、野手は「4番○」を取得
5回目	敏捷ポイント+8
6回目	敏捷ポイント+5
7回目	敏捷ポイント+2
8回目	敏捷ポイント−5。40%の確率で「ヘッドスライディング」を取得

移 神社と巫女さん

条件 連続移動以外で、初めて神社に移動する

解説
神社に到着すると、矢部君とふたりで犬を見つける。捨て犬かと思って、この犬を連れていくと矢部君はいい、名前をガンダーにする。ガンダーにおいでというと、ガンダーは逃げてしまい、境内のなかに入っていく。追いかけて入っていくと「みょ・みょ・みょ」となって、神社から神社へワープしてしまい、ガンダーはどこかへいってしまう。

結果

巫女さんが出てきて、神社になにか御用ですかと聞く。ここで選択肢が出る。また、連続移動で到着した場合は寝るだけで、イベントは発生しない。
・「特に用事はありません」を選択
「そうですか」といってイベント終了。
50%の確率
巫女さんがなぜか悲しげな表情を見せる。
能力などの変化はなし。連続イベント「ひと夏のロマンス」の発生条件。
50%の確率
こういう静けさもいいなとなる。
体力+20。
・「境内に入る」を選択
ほかの神社へワープする。
・「おみくじを引く」を選択
以下の確率で表のように効果が違い、矢部君がなにを引いたかによって違う結果がある。表内の結果以外は「それなりにおもしろかったね」といって、やる気+1。ただし1プレイの1回目だけで、2回目以降は50%ずつの確率で7番か51番のどちらかになる。
・「おはらいをしてもらう」を選択
本当に効いているのかなと思ってしまう。別表の特殊能力が「サボりぐせ」は100%、「ケガしにくい」は50%、以下順に直る確率が半分ずつになる。

◆おみくじと結果

確率	番号	吉凶	内容	効果
2%	1	大吉	幸運が訪れることあり	すべて50%の確率で、順に以下の特殊能力のどれかを取得できる（すべてはずれることもある）。投手は「キレ○」/「ノビ○」/「一発病」が直る/「ピンチ○」/「対左打者○」。野手は「バント◎」/「チャンス○」/「対左投手○」/「初球○」/「連打○」/「逆境○」
5%	3	大吉	大病治ることあり	「ケガしやすい」が直る
13%	47	吉	体、健康になる	体力+100
15%	31	吉	仕事の経験が生きる	筋力・敏捷・技術・精神ポイントすべて+2
20%	7	吉	意欲的に仕事できる	やる気+2
10%	11	吉	友人との仲、深まる	仲間の評価+10
10%	3	吉	思わぬところから喜びがある	矢部君が大凶以外ならセンターチケット+1枚
15%	51	凶	体力、気力ともに減退	体力−30、やる気−3
5%	99	凶	苦手なもの現る	やる気−1。すべて50%の確率で、順に以下の特殊能力のどれかを取得してしまう（すべて逃れることもある）。投手は「寸前×」/「回復×」/「ランナー×」/「クイック×」/「対左打者×」/「ピンチ×」/「打たれ弱い」。野手は「チャンス×」/「対左投手×」/「盗塁×」/「走塁×」/「送球×」
5%	94	凶	貯めたものなくす事あり	やる気−1。筋力・敏捷・技術・精神ポイントすべて−20
5%	44	大凶	夢、遠ざかる	矢部君も大凶だと、矢部君評価が59以下ならやる気−5、矢部君評価が60以上ならやる気+1

◆おはらいで直る特殊能力

対象	直る特殊能力
共通	「サボりぐせ」(100%)、「ケガしやすい」(50%)
投手	「ノビ×」「キレ×」「一発病」「打たれ弱い」「ピンチ×」「左打者×」「ランナー×」「四球男」「短気」「負け運」「寸前×」
野手	「チャンス×」「対左投手×」「三振男」「盗塁×」「走塁×」「送球×」「ムード×」

他 ひと夏のロマンス

条件 神社で「特に用事はありません」を選択し、巫女さんの悲しそうな顔を見ている

解説

条件を整えて再び神社にいって「特に用事はありません」を選択すると発生していく連続イベント。各イベント内容と効果は以下の通り。

結果

1回目
「向こうで妙な音がしたでやんす」と矢部君がいって、いってみるとガンダーがどこかから戻ってきたようでケガをしている。矢部君はすぐにガンダーの手当てをしてあげる。主人公は「矢部君遅いなあ・・・」となってイベント終了。
能力などの変化はなし。

2回目
再び「特に用事はありません」を選択すると、巫女さんがまた悲しげな顔をするので、なにか悩みでもあるのかと主人公は気になってしまう。そして矢部君と相談して、今度遊びにでも誘ってみようということになる。
能力などの変化はなし。

3回目
再び「特に用事はありません」を選択すると、「用事というか・・・あの・・・」と主人公がいって、街へ遊びにいこうと誘う。すると巫女さんは家のしつけでこの神社から出られないというので、主人公はそんなことかといって、強引に街に連れていってしまう。巫女さんに強引な人はキライではないといわれ、前に主人公の名前を巫女さんに教えていた矢部君は、陰から見守ることになる。このあと、あっちこっち移動してはしゃぎ回り、十分に楽しんで別れる。そして巫女さんは、もう親の監視がきびしくなるので会えないでしょう、私今日のことを、あなたのことを忘れませんといって去ってしまい、選択肢が出る。

●「追いかけない」を選択
矢部君が、それはないでやんすよといって、ひと夏のロマンスが終ってしまう。
矢部君評価－5。
体力－10。
「粘り男」を失う。
1%の確率で投手は「リリース○」、2%の確率で野手は「サヨナラ男」(ヒット、ホームラン)を取得。

●「追いかける」を選択
追いかけようとすると、後悔しないかと矢部君が聞いてくる。ここで再び選択肢が出る。

・「するかもなあ・・」を選択
するかもなあといい、過ぎたことはあきらめよう、練習だといって主人公は去り、矢部君は「アゼンボーゼンでやんす・・・・」となる。そして、「ひと夏のロマンスは今終わりを告げた」となる。
矢部君評価－5。
体力－10。
「粘り男」を失う。

・「するもんか！」を選択
後悔なんてしないといい切ると、矢部君はもう止めないといって、これを持っていくでやんすとランダムで「パワリン」(50%)、「スッポン汁」(25%)、「お守り」(25%)のうちのひとつをくれる。そのあと探し回って分かれ道になり、再び選択肢になる。
「前の道」「右の道」「左の道」の3つは、どの道を選んでも見失う確率は20%。80%の確率で巫女さんをつかまえられる。もし見つからないと、そこでひと夏のロマンスは終りを告げる。
そして、巫女さんを見つけられたあともランダムで分岐し、ロマンスが終ってしまうこともある。
続くパターン(80%の確率)は、なんで追いかけてきたと巫女さんにいわれたときに、「キミがキミだから」と主人公がいい、そのあとは理由になっていないとお互いに笑ってしまう。そして巫女さんも生まれ変わるように努力すると約束してくれる。「こうしてひと夏のロマンスがドラフ島に誕生した」となってイベント終了。
投手は「ピンチ×」なら直り、持っていなければ「ピンチ○」を取得。
野手は「粘り男」を取得。
終ってしまうパターン(20%の確率)は、見つけたのに、明日からはなにもなかったようにお務めしますといわれてしまう。このときは、40%の確率で投手は「リリース○」、60%の確率で野手は「サヨナラ男」(ヒット、ホームラン)を取得する。

4回目
ひと夏のロマンスを誕生させたあとに神社にいくと、それまでの「特に用事はありません」の選択肢は「遊ぶ」に変更される。
また、途中の選択肢でひと夏のロマンスが終りを告げていると、次に神社にいくと気まずい雰囲気が流れるが、おみくじやおはらいは実行でき、通常の神社イベントになる。
「遊ぶ」を選択すると、どこかにいこうということになって、誰かに見られているような気配を感じる。デートでは、アイテムを選んでいるときに相手の手に触ってしまい、沈黙が流れる。そして「パワリンテクニック」を入手する。
デートの帰り際に手をつないでみようかなと主人公が考え、選択肢が出る。

●「つなぐ」を選択
55%の確率で成功し、45%の確率で失敗する。
・成功
矢部君評価＋5。
やる気＋1。
「ムード○」を取得。
・失敗
矢部君評価－5。
やる気－1。
投手は「四球男」を取得。
野手は「三振男」を取得。

●「やっぱりやめる」を選択
嫌われるからやめようとなり、雑談しながら帰る。
20%の確率で
投手は「ポーカーフェイス」を取得。
野手は「世渡り○」を取得。

5回目以降、7回目が発生するまで
神社にいって「遊ぶ」を選択すると、彼女と遊んだとなるのが通常イベント。2回は必ず発生し、それ以降は毎回50%の確率で7回目に分岐する。
体力＋10、やる気＋1。

7回目
遊ぼうと誘うと、巫女さんは悲しげな表情になり、もう会うのをやめましょうといい出す。巫女さんのせいで練習時間が少なくなっていることを気にしている。「足手まといになっているのに、優しさに甘えて」「夢を壊すくらいなら、私・・・。さよならっ」といって、主人公は追いかけていくがつかまらない。そこを矢部君がしっかりと見ていて「まったく世話のやける2人でやんす」と一肌脱ぐことを決意する。
能力などの変化はなし。

8回目
主人公に元気がないので、一肌脱いで、ガンダーを使ってふたりを再会させ、「お互い正直になるでやんす」と教えてくれる。そして、主人公はキミがいないと張り合いがなくて練習に身が入らないと伝え、巫女さんも心に大きな穴がぽっかりと空いたみたいと伝えて、大きな試練を乗り越えて、ふたりの心はひとつになる。
「サボりぐせ」「ピンチ×」「打たれ弱い」「三振男」「チャンス×」が直る。

9回目以降
試練を乗り越えたあとは、「遊ぶ」の選択肢が「魅惑のマッサージ」に変化する。選択すると例のやつをとなり、じゃあこっちの部屋へと連れていかれる。
体力＋50、やる気＋1。
それぞれの確率で3パターンに分岐する。
・パターン①(65%)
ボキボキとなり、かなり効く。
追加変化なし。
・パターン②(20%)
ツボにヒットする
「ケガしにくい」を取得。
・パターン③(15%)
(・・・・・・)彼女にいやされる。
「ムラッ気」を取得。

他 VSアダム

条件
ランキングでアダムが1位になっているのを見ている

解説
試合にエントリーするとランダムで発生。女の子が、アダム選手がエントリーしていると教えてくれる。このときに猪狩がいると、今日は本気を出すというイベントが追加で発生する。試合前にやる気＋1。勝ったときと、引き分けたとき、負けたときで、イベント内容が異なる。

結果

●勝った場合
アダムがショックを受けて、野球はチームプレイのスポーツだということを主人公が教えてあげる。そしてドラフ島のとある高台では、神高にアダムが負けたことが知らされる。主人公たちはすごい選手に勝ったとパーティーを開き、大きな自信となる。猪狩がいるとノーテンキなやつらだとつぶやくイベントが追加される。

・投手
筋力ポイント＋15、技術ポイント＋15、変化球ポイント＋15、精神ポイント＋15。
やる気＋4。
「ムード×」「対左打者×」「打たれ弱い」「一発病」「ピンチ×」「ランナー×」「四球男」「寸前×」が直る。

・野手
筋力ポイント＋20、敏捷ポイント＋20、技術ポイント＋20、精神ポイント＋20。
やる気＋1。
「チャンス×」「ムード×」「三振男」が直る。

●負けた場合
アダムにバカにされ、主人公は「くそっ！」ガンッ！ガンッ！！と壁を叩いて手から血を流してしまう。仲間たちにも、いつものような会話もなくなってしまう。猪狩がいると、このボクがいながら負けてしまうとはとショックを受けるイベントが追加される。
やる気－1。
「安定感」「威圧感」を失う。

・投手
「ピンチ×」「打たれ弱い」を取得。
30％の確率で「負け運」を取得。

・野手
「チャンス×」を取得。

●引き分けた場合
ドラフ島のある高台で神高に引き分けの報告が入る。能力などの変化はなし。

ラ のどがカラカラ

条件
なし

解説
練習を終えて疲れた〜といっているところへ矢部君が「のどがカラカラでやんす」とやってくる。そして、凍らせておいたスポーツドリンクを一緒に飲んで、最高の気分を味わう。

結果

矢部君評価＋1。
体力＋15、やる気＋1。

ラ 寝る前のコワイ話

条件
なし

解説
矢部君が「寝る前にコワイ話しをしようでやんす」といって、つまらないダジャレの話をして、主人公があきれると矢部君は寝てしまう。

結果

体力－5。

ラ 猪狩のいやみ！

条件
猪狩が仲間になっている

解説
スポーツドリンクを飲んでいると猪狩が登場する。進との友情タッグを成立させていればパターン②になる。

結果

・パターン①
そんなもの飲んでいて中学生じゃあるまいし、恥ずかしくないのかといやみをいっていく。
やる気－1。
10％の確率で「短気」を取得。

・パターン②
猪狩が特別に愛用しているドリンクを分けてくれる。
猪狩評価＋5。
体力＋40、やる気＋1。
10％の確率で「回復○」を取得。

ラ 宿舎は狭い

条件
なし

解説
ジムの宿舎はなんで狭いのかと矢部君と話し、早くプロ選手になっていい部屋に住めるように頑張ろうと励まし合う。

結果

やる気＋1。

ラ 猪狩の究極練習

条件
野手のみ。猪狩と進の友情タッグを成立させて友情タッグ練習後

解説
猪狩がストレートを真ん中に投げ込み、それを打つという、お互いの力と力でぶつかる究極練習をする。「今日はこれでおしまいにするかい？」と聞かれ、選択肢が出る。

結果

●「いや、もう一回だ！」を選択
以下の確率で3パターンに分岐する。

・パターン①（10％）
猪狩の渾身のストレートをホームラン性の当たりにして、なにかをつかむ。
猪狩評価＋5。体力－10、やる気－1。
筋力ポイント＋20。
50％の確率で「パワーヒッター」を取得。

・パターン②（20％）
思い切りスイングし過ぎて足首をひねり、ケガしてしまう。
20％の確率で「ケガしやすい」を取得。

・パターン③（70％）
まったく当たらずに、猪狩に「キミの力はそんなものかい？」といわれてしまう。もう一度「今日はここまでにするよ」「いや、もう一回だ！」の選択肢に戻り、最高3回まで繰り返せる。3回繰り返したあとは以下の結果となる。
足腰がガクガクになってしまう。
猪狩評価＋5。体力－30。
25％の確率で「三振男」を取得。

●「今日はここまでにするよ」を選択
今のオレではお前の特訓相手はつとまらないという。
猪狩評価－5。体力－10、やる気－1。

ラ 猪狩のお下がり

条件
猪狩が仲間になっている。持てるアイテム数に余裕がある

解説
猪狩の部屋にいくと、荷物を整理していたらいらない野球道具が出てきたからあげるといわれる。

結果

猪狩評価＋5。
なにをもらえるかの確率は以下の通りで、まず種類が決まり、そのあとにアイテムが決定される。通常は「プロスパイク」などだが、低確率でいいアイテムを取得できることもある。色についてはランダムで決定される。

	種類	アイテム
投手	グラブ（20％）	プログラブ（94％） ノーミスグラブ（3％） 高級グラブ（3％）
投手	スパイク（20％）	プロスパイク（95％） ダッシュスパイク（5％）
投手	ボール（60％）	プロボール（93％） 万能ボール（1％） 高速ボール（3％） コントロールボール（3％）
野手	グラブ（20％）	プログラブ（94％） ノーミスグラブ（3％） 高級グラブ（3％）
野手	スパイク（20％）	プロスパイク（95％） ダッシュスパイク（5％）
野手	バット（40％）	プロバット（93％） 技巧バット（1％） ミートバット（3％） 力のバット（3％）
野手	リストバンド（20％）	力のリストバンド（34％） 技のリストバンド（33％） 精神のリストバンド（33％）

ラ もう少し静かにしろ！

条件
猪狩が仲間になっている

解説
猪狩が部屋にやってきて、うるさいから休憩できないという。そして、もう少し静かにしろといって去っていく。

結果

猪狩評価－5。
やる気－1。

ラ ベッドか？　床か？

条件　猪狩が仲間になっている

解説　猪狩が夜部屋にきて、工事中で部屋が使えないから、主人公が床に布団で寝て、自分をベッドで寝かせろという。そこで選択肢が出る。

結果

●「お前が床で寝ろ」を選択
猪狩は怒って出ていってしまう。
猪狩評価－2。
●「しょうがないオレが床で寝るよ」を選択
床に寝て、ランダムで2パターンに分岐する。
・70%の確率
猪狩と矢部君がベッド寝ることになる。
猪狩評価＋5。
・30%の確率
寝苦しくなる。
体力－10、やる気－1。

ラ 夕涼みで女の子の好み

条件　猪狩が仲間になっている

解説　ちょっと夕涼みをしに矢部君と表に出ていく。ここでこのまま矢部君と夕涼みをして終るパターンと、女の子の好みを話していると猪狩がやってきて、「お前も夕涼みか」と聞くと、「練習中の休憩だ。キミ達と一緒にしないでくれ」といわれてしまう。そこで、主人公が思い出したように猪狩に女の子の好みを聞く。猪狩は「なにを急に」と驚くが、矢部君も知りたいといって猪狩を問い詰めるパターンがある。

結果

・夕涼みして終る(80%の確率)
矢部君評価＋5。
やる気＋1。
・猪狩が登場する(20%の確率)
「猪狩くんって意外にシャイでやんすね」などと矢部君と話す。
猪狩評価－5、矢部君評価＋5。
やる気＋1。
投手は「牽制○」を取得。

ラ 猪狩と練習計画

条件　猪狩が仲間になっている

解説　練習後に猪狩の部屋にいくと、明日の練習のやり方と、今後のジムの周り方を考えていたんだ、キミの意見も聞きたいなという。そして猪狩と練習計画について話し合う。

結果

猪狩評価＋5。
精神ポイント＋5。
やる気＋1。

ラ 夜間練習で忙しい

条件　進が仲間になっている

解説　進の部屋に遊びにいくと猪狩が登場して、夜間練習で忙しい、暇なら最新のカードゲームをやってていいぞといわれてしまう。

結果

しょうがない。部屋に戻って寝るかとつぶやく。
進評価＋5。
やる気－1。

ラ ボクは忙しい

条件　猪狩が仲間になっている

解説　練習後に暇だから猪狩の部屋へいくと、キミは暇かもしれないけどボクは忙しいといわれる。なにが忙しいだよ、お前、今思いっ切り雑誌読んでたじゃないかと反論するが、これは休息のためという。そして用がないなら帰れといわれてしまう。

結果

猪狩評価－5。やる気－1。

ラ 4人で仲良くトランプ

条件　進が仲間になっている

解説　進が夜部屋にきて、猪狩と一緒にトランプをしないかと誘う。そして、4人で仲良くトランプをする。

結果

猪狩評価＋5、進評価＋5、矢部君評価＋5。
やる気＋1。

ラ 押入に隠れて「ムード×」

条件　進が仲間になっている

解説　進の部屋へ遊びにいくと猪狩は外出している。すると、押入に隠れて猪狩を脅かすことを思いつく。進はやめようというが、主人公はいいからいいからといって押入に隠れる。10分後に猪狩が戻ってきて、ランダムで分岐する。

結果

・50%の確率
練習の話やグラブの手入れなど野球道具の話を始める。この話を聞いていた主人公が、口うるさくいうなと怒って出ていく。猪狩も怒って夜間練習にいってしまい「なんかオレよけいな事をしたみたいだな・・」となる。
進評価－10、猪狩評価－10。
やる気－1。
50%の確率で「ムード×」を取得。
・50%の確率
猪狩がやってきて、練習の話をして、すぐに夜間練習に出ていってしまう。それを見ていた主人公も素振りをしにいく。
進評価＋5。
筋力ポイント＋5。
やる気＋1。

ラ 進と楽しくカードゲーム

条件　進が仲間になっている

解説　練習後に進の部屋にいき、進と一緒に最新のカードゲームで遊ぶ。

結果

進評価＋5。
やる気＋1。

ラ 進とクールダウン

条件　進とタッグ練習後

解説　進と一緒に念入りにクールダウンする。

結果

進評価＋5。
体力＋20、やる気＋1。

ラ 素振りあと1000本

条件　猪狩と進の友情タッグを成立させている

解説　猪狩とのタッグ練習後に、素振りをしている猪狩を見つける。

結果

主人公も夜間練習をする。
体力－15、やる気＋1。
筋力ポイント＋3、敏捷ポイント＋3、技術ポイント＋3。
「サボりぐせ」が直る。

ラ 矢部君の優しさは？

条件　あおいが仲間になっている

解説　スポーツドリンクを飲んで休憩しようとするとあおいが登場して、ドリンクを分けてと頼んでくる。「でもこれストロー式だし、氷も溶けきっていないし」と主人公がいうが、一口でいいよちょうだいと、あおいが水筒を取ってゴクゴクと飲んで、お礼をいって去ってしまう。これでまた溶けるまで待たなければとショックを受ける主人公だが、一部始終を見ていた矢部君が、主人公とは親友だから、自分の氷が溶けているドリンクと交換してあげると水筒をくれる。

結果

あおい評価＋5、矢部君評価＋15。
やる気＋1。

ラ 狙いは中継ぎエース

条件 阿畑が仲間になっている

解説

「疲れたわ今日はこれぐらいにしとこ」といっている阿畑のところに主人公がきて「今日はもう終わりですか」と聞くと「ワイは天才だからこれくらいでええねん」と阿畑が答える。そのあと阿畑は去ってしまうが、阿畑さんにもっと頑張るようにいったほうがいいと矢部君がいって、選択肢が出る。

結果

・「今度、言ってみるよ」を選択
　「ワイにようか？　ここのか、とうか？」とギャグをいわれるが、ドラフ島でみんな頑張っているのに、負けてしまいますよと主人公がいうと、阿畑はワイも必死でやっていて、目指すのが先発の柱でも、抑えのエースでもなく、中継ぎエースだということを教えてくれて、阿畑と打ち解けた感じになる。
　阿畑評価＋20。
・「オレの出る幕じゃないよ」を選択
　矢部君が「そうでやんすか」といって、能力などの変化はなくイベント終了。

ラ あおいと楽しく？

条件 あおいが仲間になっている

解説

矢部君と一緒にあおいの部屋にいく。ランダムで分岐する。

結果

・30%の確率
　いきなり入って、あおいがキャといって驚く。
　あおい評価－5。
　やる気－1。
・10%の確率
　ノックして入って主人公がいったん席をはずし、矢部君が突然無口になってしまう。
　あおい評価＋5、矢部君評価＋5。
　やる気＋1。
・60%の確率
　ノックして入っておしゃべりをする。
　あおい評価＋5。
　やる気＋1。

ラ あおいはおねむ！

条件 あおいが仲間になっている。タッグ練習後

解説

「今日の練習はハードだったなー、ね、あおいちゃん」と話すと、あおいは「すーすー」と寝てしまっている。頑張っていたからムリもないなと思っていると「主人公君！さわっちゃダメ！」といわれてびっくりするが、それは寝言で「ファールになる」と続いていた。このあとランダムで分岐する。パターン①は、カゼ引くといけないからあおいをおんぶして宿舎に連れて帰る。パターン②は、矢部君が出てきて「この寝顔の写真を撮ろうでやんす」と提案する。主人公は「ばれたらかなり怒られる」というが、ばれないでやんすよ、それにあおいちゃんも笑っているでやんすという。嫌がってない証拠でやんすというが、主人公は冷や汗。あおいは起きていて、「面白い話してるね、キミタチ」と怒る。矢部君は「これは、いわば青春の一ページでやんして」といいわけするが、「うるさい！このエロ盗撮コンビ！」といわれ、ボコボコに殴られる。主人公もとばっちりを受けて、グーで殴られてしまう。

結果

・パターン①(90%)
　あおい評価＋5。
　やる気＋1。
・パターン②(10%)
　あおい評価－5。
　やる気－1。
　10%の確率で「ムード×」を取得。
　投手は再び10%の確率で「一発病」や「寸前×」を取得。
　野手は再び10%の確率で「チャンス×」を取得。

ラ あおいと星座

条件 あおいとタッグ練習後

解説

夕涼みがてら、あおいと星座を楽しむ。

結果

あおい評価＋5。
やる気＋1。
10%の確率で「ムード×」が直り、持っていなければ「ムード○」を取得。

ラ あおいの夜這い？

条件 あおいが仲間になっている

解説

「こんばんは」とあおいが部屋を訪ねてくる。ランダムで分岐する。

結果

・75%の確率
　3人でトランプをする。
　あおい評価＋5、矢部君評価＋5。
　やる気＋1。
・25%の確率
　矢部君が「さては夜這いでやんすね」といってボコボコにされて、ふたりでトランプする。
　あおい評価＋5。

ラ タッグ練習はやめられない！

条件 矢部君とあおいの友情タッグ練習後

解説

あおいが「さっきの合同練習はなに？　ボクの方ばかりジロジロ見て！」といって怒るが、矢部君とふたりで「でも、あの合同練習は捨てられないな」といい合う。

結果

あおい評価－10。
やる気＋1。
50%の確率で「ムラッ気」を取得。

ラ 練習中のガム

条件 古谷が仲間になっている

解説

古谷がガムをかんでいるので行儀悪いと注意すると、メジャー流やでといわれ、歯を大切にするためにやっているといわれる。そしてひとつくれるので、主人公もやってみる。

結果

筋力ポイント＋10。

ラ 古谷はデリケート？

条件 古谷が仲間になっている

解説

古谷が、街にいって、焼き肉が食いたい、こんなへんぴなところはいやだといい、「ワシみたいにデリケートな人間はもっと人が多くないと」と続ける。主人公は「デリケート？」と苦笑いをする。通常はここでイベント終了。このときに「まんぷく弁当」などの弁当アイテムを持っていると古谷が食わせてくれと頼み、選択肢が出る。「古谷の恩人は高木？」のイベントを経験していると違う流れになる。

結果

・「弁当を1コあげる」を選択
　古谷評価＋10。体力－10。
　弁当アイテムがなくなる。
　「古谷の恩人は高木？」を経験ずみだと「やっぱりええわ」といって一緒に食べる。
　古谷評価＋8。体力＋20。
　25%の確率で「ムード○」を取得。
・「弁当あげない」を選択
　古谷評価－5。

ラ 早くプロテスト

条件 古谷が仲間になっている

解説

早くプロテストを受けたいという古谷に、もっと力をつけてと主人公がいう。古谷の評価によって以下の表のように2パターンに分かれる。

結果

評価	パターン①	パターン②
80以上	80%	20%
60～79	70%	30%
40～59	60%	40%
20～39	40%	60%
19以下	30%	70%

・パターン①
　「ワシには力がないっちゅーんかい！？」と古谷が怒る。
　体力－5。
・パターン②
　ふたりで残って軽めの練習をする。
　体力－8。
　筋力ポイント＋6、技術ポイント＋3。

ラ 太田と練習　投手編

条件	太田が仲間になっている。投手のみ

解説

もう少し素振りでもやっていくかといっていると、太田が「主人公くんどうしただスか？」と登場する。ここで選択肢が出る。

結果

●「練習しないで休む」を選択
太田評価＋5。
●「一緒に練習する」を選択
練習相手をしてくれるかなと太田に頼んで、一緒に練習する。なにを練習しようかということになり、選択したものによって取得できる経験点が変化する。そのあとにランダムで分岐する。
◆「スピードボールの練習」を選択
筋力ポイント＋8、技術ポイント＋2、変化球ポイント−3。体力−15。
◆「変化球の練習」を選択
変化球ポイント＋10。体力−15。
◆「コーナーの角に投げる練習」を選択
技術ポイント＋10。体力−15。

20%の確率でさらに練習が追加される。そのときに以下のように分岐する。

・50%の確率
太田の打球をグラブでキャッチする。
「打球反応○」を取得。
・50%の確率
打球を受けてしまい再び分岐する。
50%の確率
打ちどころがよくて助かる。
「打たれ強い」「ピンチ○」を取得。
50%の確率
大ケガはまぬがれるが痛む。
「打たれ弱い」「一発病」を取得。

ラ オレは野球が好きだから

条件	太田が仲間になっている

解説

主人公が素振りをしていると太田が登場、「よくそんなに練習ばっかりしていられるだスね」と聞いてくる。

結果

太田評価＋5。
筋力ポイント＋5、技術ポイント＋5。
体力−5。

ラ 太田と練習　野手編

条件	太田が仲間になっている。野手のみ

解説

もう少し素振りでもやっていくかといっていると、太田が「主人公くんどうしただスか？」と登場する。ここで選択肢が出る。

結果

●「練習しないで休む」を選択
太田評価＋5。
●「一緒に練習する」を選択
練習相手をしてくれるかなと太田に頼んで、一緒に練習する。なにを練習しようかということになり、とりあえず思い切り直球を投げてもらい、まだ続けるかの選択肢が出る。
◆「今日はここまでにする」を選択
筋力ポイント＋8、技術ポイント＋2。
体力−10。
◆「もう少しだけ練習する」を選択
以下のように分岐する。
・50%の確率
打球が前に飛ばず打てるまで頑張る。
筋力ポイント＋14、技術ポイント＋4。
体力−15。
・50%の確率
太田が投げた球を受けてしまい再び分岐する。
50%の確率
打ちどころがよくて助かる。
体力−20。
「ケガしにくい」を取得。
50%の確率
大ケガはまぬがれるが痛む。
体力−25。
「ケガしやすい」を取得。

ラ カレン強襲！

条件	カレンが仲間になっている

解説

カレンが部屋にやってきて、さみしくて会いにきたという。すると矢部君が夜風に当たってくるといってカレンとふたりきりになり、徹夜でトランプをすることになってしまう。

結果

カレン評価＋10。
体力−30、やる気−1。

ラ 太田のバットで打撃練習

条件	太田とタッグ練習後

解説

太田のパワーの秘密を聞いて、それは「まずはよく食ってよく寝ることだスよ」と教えてもらう。ここで、2パターンに分岐する。「太田とゆりか」を経験している場合といない場合で、以下の確率に分岐する。

結果

イベント	パターン①	パターン②
経験している	80%	20%
経験していない	20%	80%

・パターン①
ふーんと感心する。
10%の確率で「寝坊」を取得。
・パターン②
ものすごい重いバットで練習する。
筋力ポイント＋20、敏捷ポイント−5、技術ポイント＋5。
体力−20。

ラ カレンから「威圧感」

条件	カレンと大成の友情タッグを成立させている。「カレンのたくらみ」を経験している。大成とカレンの友情タッグ練習後

解説

主人公が今日は疲れたよなどといっていると、カレンが「愛の猛特訓作戦、決行の日ついに来ましたわ！」といって、主人公にアタックしてくる。主人公は断ろうとするが、カレンの勢いに勝てずに朝まで猛特訓になる。翌朝、矢部君が元気そうなカレンと、地獄を見てきたような顔になり迫力のある主人公を見つける。

結果

カレン評価＋30。
精神ポイント＋20。
体力−70、やる気−1。
「威圧感」を取得。

ラ カレンのスペシャルドリンク

条件	カレンが仲間になっている

解説

練習のあとに、カレンが愛のスペシャルドリンクを作ってきたといって、健康飲料をベースに赤まむし、イモリの尻尾、蛙の目玉、こうもりの羽などを煎じたドリンクを飲ませようとして選択肢が出る。

結果

●「飲む」を選択
そのときのカレンの評価によって計算される以下の確率で分岐する。
カレン評価×0.5＋25%の確率で成功。
・成功した場合
「うおー！キクー！力が体中に充満するーー！」と叫ぶ。
カレン評価＋5。
体力がそのときのカレンの評価分上がる。
筋力ポイント、敏捷ポイント、精神ポイントがカレンの評価の0.1倍上がる。
5%の確率で「回復×」が直り、持っていなければ「回復○」を取得。
・失敗した場合
「うおー！」といって倒れてしまう。
カレン評価＋5。
体力が（100−そのときのカレン評価）分下がる。
やる気−2。
5%の確率で「回復×」を取得。
●「飲まない」を選択
主人公は愛よりも自分の命が大切といって飲まない。
カレン評価−5。

ラ カレンのたくらみ

条件	カレンが仲間になっている。矢部君とカレンでタッグ練習（基礎）後

解説

今日の練習は反省点が多かったといって、夕方から特訓をしようとする。するとカレンがそばで見ていて、主人公とマンツーマンで特訓ですわと目を光らせる。

結果

矢部君評価＋5。
筋力ポイント＋5、精神ポイント＋5。

ラ 博士の秘密特訓

条件
博士が仲間になっている

解説
博士が秘密特訓をしているところを見つけて一緒に練習する。

結果
博士評価＋20。

ラ DJB-78は省エネ

条件
DJB-78が仲間になっている

解説
矢部君とDJB-78の部屋に遊びにいくと、DJB-78は部屋の隅で省エネ設定で座って休んでいる。

結果
DJB-78評価＋5。

ラ 博士のフォーム改造

条件
博士が仲間になっている

解説
博士がやってきて、フォーム養成ギプスを使ってみないかと勧めてくる。ここで選択肢が出る。

結果
・「使わない」を選択
博士は残念といって去ってしまう。
能力などの変化はなし。

・「使う」を選択
太いコードから電気が流れて「ビシビシビシー」となって死にそうになるが、フォームが改造される。プロ選手の個性的なフォームになることもあるが、志望球団で分岐するので、たとえば巨人の岡島のフォームを取得したい場合は巨人を選択する必要がある。確率はすべてランダム。

■野手

◆通常フォーム

スターンダード	ノーマル	バット止める
		バット回す
	オープン	バット止める
		バット回す
	ノーマル	バット寝かして止める
		バット寝かして回す
	オープン	バット寝かして止める
		バット寝かして回す
神主	ノーマル	バット止める
		バット回す
	オープン	バット止める
		バット回す
クラウチング	ノーマル	
	オープン	
振り子		

◆固有フォーム

巨人	江藤／高橋(由)／松井／マルティネス／吉永
中日	大豊／山﨑(武)／種田
横浜	石井(琢)／ズーバー／波留
ヤクルト	高橋(智)／古田
広島	前田／町田
福岡ダイエー	城島
西武	松井／カブレラ
日本ハム	小笠原／片岡／田中(幸)
千葉ロッテ	初芝／ボーリック
大阪近鉄	中村／ローズ／礒部
OB	王／八重樫／近藤(和)／梨田
他	イチロー／新庄

■投手

◆通常フォーム

オーバースロー	それぞれ ワインドアップ ノーワインドアップ セット の3種類がある
スリークォーター	
サイドスロー	
アンダースロー	
下サイドスロー	

◆特殊フォーム

オーバースロー	セミ二段投法	ワインドアップ
		ノーワインドアップ
	二段投法	ワインドアップ
		セット
	一時停止投法	ワインドアップ
		セット

◆固有フォーム

巨人	工藤／桑田／岡島／南
中日	山本昌／バンチ／川崎
横浜	川村／木塚／小宮山／森中／島田
ヤクルト	石井(一)／五十嵐
広島	山内／苫米地／小林(幹)
阪神	星野(伸)／吉田(豊)／カーライル／川尻／ハンセル
福岡ダイエー	斉藤／ラジオ／ペドラザ
西武	松坂／西口／森／石井／デニー
日本ハム	ミラバル
オリックス	カルロス／岩下／川越／具臺晟
千葉ロッテ	ミンチー／小林(雅)／竹清
大阪近鉄	エルビラ
OB	村田(マサカリ)
他	野茂(トルネード)

移 DJB-78への指令①

条件
DJB-78が仲間になっていて博士が仲間でない。評価が60以上。街に移動する

解説
矢部君とDJB-78と3人でキャッチボールをしていると、DJB-78が博士に呼び出される。博士はDJB-78の任務が完了したら解体するとDJB-78に教える。このイベントが発生したら博士は仲間にならない。

結果
能力などの変化はなし。

ラ DJB-78のスーパーモード

条件
DJB-78が仲間になっている

解説
DJB-78が自主トレしようと声をかけてくる。そしてDJB-78が投げて、主人公が打つという練習を始め、選択肢が出る。普通投げには成功や失敗はなく、右投げスーパーモードと左投げスーパーモードには、DJB-78の評価によって成功と失敗がある。成功する確率はどちらも以下の式の通り。
DJB-78評価×0.4＋25%の確率で成功。

結果
●「普通投げ」を選択
DJB-78評価＋5。
筋力ポイント＋5、技術ポイント＋5。
やる気＋1。
●「右投げスーパーモード」を選択
・成功
DJB-78評価＋5。
筋力ポイント＋10、技術ポイント＋5。
ミートカーソル＋1。やる気＋1。
・失敗
DJB-78評価＋5。技術ポイント－10。
ミートカーソル－1。やる気－1。
●「左投げスーパーモード」を選択
・成功
DJB-78評価＋5。技術ポイント＋10。
やる気＋1。
「対左投手○」を取得。
・失敗
DJB-78評価＋5。技術ポイント－10。
やる気－1。
「対左投手×」を取得。

ラ DJB-78への指令②

条件
DJB-78が仲間になっている。「DJB-78への指令①」を経験している

解説
ボーッと考え事をしているDJB-78に対して、どうしたと聞くと、DJB-78が自分は野球選手の情報を集めるために生まれた情報収集専用ロボットだったことを教えてくれる。そしてデータ採集が終ったら解体されてしまうことを話していると、博士からの呼び出しが入り、矢部君はいくなというが、DJB-78は去ってしまう。ところが、DJB-78が博士のところへいくと、博士はDJB-78が野球選手の心まで採集してしまったことを発見して、「オ前ハ野球選手でーた情報収集専用ろぼっと失格デース。」といってDJB-78を解放してくれる。

結果
DJB-78が戻ってくる。
DJB-78評価＋4、やる気＋1。
投手は「ピンチ○」を取得。
野手は「逆境○」を取得。

ラ ミッキーとカードゲーム

条件
ミッキーが仲間になっている

解説
ミッキーが遊びにきて、矢部君と3人で今はやっているカードゲームをする。このとき猪狩が仲間になっていると、50%の確率で猪狩が登場するパターンになる。

結果
・猪狩が登場しない場合
楽しくカードゲームをする。
ミッキー評価＋5、矢部君評価＋5。
やる気＋1。
・猪狩が登場した場合
猪狩がマモルコンボなどを出して、ミッキーに10連勝する。
ミッキー評価－5。
やる気－1。

ラ ミッキーと隠れんぼ！

条件 進とミッキーが仲間になっている

解説
「主人公さん。助けてください」と進が主人公の部屋にやってくる。進の部屋にいくと、部屋を散らかしてしまっているミッキーがいて、「かくれんぼして遊ぶネ」と誘ってくる。進は「しょうがない一回だけだよ」と優しくいって、ミッキーが鬼になって隠れることになる。ここで、どこに隠れるかの選択肢が出る。

結果

「ジム練習場」「自分の部屋」「猪狩の部屋」「ジムの外」の4か所のどこかに隠れることになる。ミッキーはそれぞれ25%の確率で4か所を選択して、ひとつずつ探していくが、隠れた場所が最後になれば見つからずに、ミッキーがギブアップとなる。ただし、1回目で見つかってしまった場合も分岐する。

- ●ミッキーに見つかってしまった場合
  ミッキー評価+5、進評価+5。
  ただし、猪狩の部屋で見つかった場合は猪狩評価−5。
- ・1回目で見つかってしまった場合
  ミッキー評価−5。
  投手は「一発病」を取得。
- ●ミッキーに見つからなかった場合
  ミッキー評価+10、進評価+10。
  投手は「逃げ球」を取得。
  野手は「粘り男」を取得。

ラ 怪盗ミッキー

条件 ミッキーが仲間になっている

解説
練習後に矢部君とスポーツドリンクを飲んでいるとミッキーが登場して、ミッキーもジュースがほしいといい出す。そして、ドリンクの奪い合いが1時間以上続く。

結果

ミッキー評価+5。
敏捷ポイント+10。
体力−10。

ラ ミッキーはトイレ

条件 ミッキーが仲間になっている

解説
夜中にトイレの場所がわからないとミッキーが部屋を訪ねてくる。ついてきてとミッキーが頼み、選択肢が出る。

結果

- ・「ついていく」を選択
  ミッキー評価+5。やる気−1。
- ・「ついていかない」を選択
  ミッキー評価−5。

ラ 練習後はストレッチ

条件 大成が仲間になっている

解説
今日もハードな練習だったねと大成が声をかけてきて、ストレッチで体をほぐす。

結果

技術ポイント+4。
体力+8。
「大成さんのボケ！」を経験していれば、「スッポン汁」をくれる。

ラ 俺の練習につき合って

条件 大成が仲間になっている

解説
今日の練習もこれくらいにしてと上がろうとしていると、俺の練習につき合ってくれないかと大成が声をかけてくる。「いいですよ」「休ませて下さい」の選択肢が出る。

結果

- ●「いいですよ」を選択
  投球練習につき合って、どんどん投げてきてくださいという。50%の確率で直接大成の球を体で受け止めてしまうパターンと、最後まで練習できるパターンに分岐する。
  - ・最後まで練習できる
    技術ポイント+8、敏捷ポイント+5。
    体力−10。
  - ・直接受け止めてしまう
    技術ポイント+5。
    体力−20。
- ●「休ませて下さい」を選択
  大成評価−3。
  体力+5。

ラ 大成さんのボケ！

条件 大成が仲間になっていて、評価が60以上

解説
どうだい調子はといって大成が声をかけてくるところに矢部君も登場して、主人公と矢部君がよく似ていて、間違えると話す。そして野球道具に「たけし」「やすし」「きよし」などと名前をつけていることを教えてくれる。野球道具と同じように名前を覚えればいいと主人公が話すと、矢部君の名前を間違えずにいえるようになって、矢部君は大喜びする。しかし、すぐに間違えてしまう・・・。

結果

大成評価+30。
「練習後はストレッチ」や「子供時代の話」などのイベントに影響を与える。

ラ 大成のため息

条件 大成が仲間になっている

解説
主人公が大成がため息をついているところを見つける。

結果

大成の評価によって2パターンに分岐する。

評価	パターン①	パターン②
80以上	60%	40%
60〜79	50%	50%
30〜59	40%	60%
29以下	30%	70%

- ・パターン①
  プロになれるのかという大成を励ます。
  大成評価+8。
  「ムード×」が直る。
- ・パターン②
  大成はなんでもないよという。
  能力などの変化はなし。

ラ 工藤から「固め打ち」

条件 工藤が仲間になっている。工藤とタッグ練習後

解説
工藤が新しい練習を考えたからやってみないかと勧めてくる。「特訓する」「特訓しない」の選択肢が出る。

結果

- ●「特訓しない」を選択
  すみませんと工藤にあやまるが、工藤は気にしていない。
  体力−5。
- ●「特訓する」を選択
  今から投げるから打てといわれて、「右だ」「真中だ」「左だ」の選択肢が出る。
  工藤が投げた球の音によって成功する選択肢が分かれる(別表の通り)。3球続けて打てれば成功、途中でひとつでも間違えれば失敗となる。

投げた音	正解
シュッ！	右だ
ビュン！	真中だ
ヒュッ！	左だ

- ・成功
  連続で成功させるなんてやるなぁと工藤にほめられる。
  工藤評価+5。
  やる気+2。
  96%の確率で「固め打ち」を取得。
- ・失敗
  ケガさせても仕方がないのでやめようとなる。
  工藤評価+5。
  やる気−1。

ラ 片づけ頼むぜ！

条件 工藤が仲間になっている

解説
「ふぅ、終わった、終わった、おい矢部！この辺片づけてくれよな、じゃぁ頼んだぜ！」と矢部君が工藤にいわれ、一緒に後片づけをする。

結果

矢部君評価+10。
筋力ポイント+5。

ラ 工藤がくれる本

条件 工藤と森里の友情タッグを成立させている。友情タッグ練習後

解説 工藤がいきなりこの本をやるといって本をくれる。

結果
主人公は「おっ～～～～～～～～～～！」と声を上げる。
やる気＋2。
弾道＋1。

ラ 森里と夜間練習

条件 森里が仲間になっていて、評価が高い

解説 今日も練習きつかったねと矢部君と話していると森里がやってきて、夜間トレーニングの練習につき合ってくれと誘ってくる。

結果
矢部君と3人で守備練習する。
森里評価＋5、矢部君評価＋5。
敏捷ポイント＋5、技術ポイント＋10。
体力－10、やる気＋1。

ラ 親友が教える捕手の気持ち

条件 「キャッチャー◎」を持っていない。工藤と森里の友情タッグを成立させている。友情タッグ練習後。捕手のみ

解説 工藤と森里が主人公の練習を見て一肌脱ぐかとなる。主人公が投手になり、工藤と森里が捕手になって球を受けて、投手の気持ちになって捕手をしろと教えてくれる。

結果
工藤評価＋10、森里評価＋10。
やる気＋1。
技術ポイント＋10。
「キャッチャー○」を取得。すでに持っているなら「キャッチャー◎」を取得。

ラ 昔はな！

条件 工藤と森里が仲間になっていて、評価が60以上

解説 「イイねえお前達との練習は気合いが感じられてよ」と工藤が話しかけてきて、工藤と森里が知り合いだったことについて聞く。「昔はな」と工藤がいう。

結果
能力などの変化はなし。

ラ ヨネのお願い

条件 ゆりかとヨネが仲間になっている。ヨネ評価が50以上

解説 トイレにいこうとしていた主人公だが、ヨネが「ビンのふたがかたくて開けられない」といい、主人公に開けてくれとお願いする。主人公は「それくらいだったらいいや」と快く受けるが、簡単には開かない。ここで選択肢が出る。

結果
●「あきらめる」を選択
　あきらめてトイレにいこうとしてビンを落とし、ショックでふたが開く。
　ヨネ評価＋5。
　筋力ポイント＋2、精神ポイント＋3。
　やる気＋3。
●「もっと力をいれる」を選択
　なんとか開けられる。投手2パターンと野手に分岐する。
・投手の場合
　50%の確率
　　トイレに間に合う。
　　ヨネ評価＋5。
　　筋力ポイント＋5、敏捷ポイント＋5、精神ポイント＋7。
　　「ピンチ○」を取得。
　50%の確率
　　トイレに間に合わない。
　　ヨネ評価＋5。
　　筋力ポイント＋5、敏捷ポイント＋3、精神ポイント－4。
　　やる気は絶不調になる。
　　「ピンチ×」を取得。
・野手の場合
　なんとか開けてトイレに間に合う。
　ヨネ評価＋5。
　筋力ポイント＋5、敏捷ポイント＋3、精神ポイント＋7。

ラ 蚊との戦い

条件 練習後

解説 寝る前に軽い運動だといって、蚊と格闘することになる。そのまま終るパターンと、ゆりかが仲間なら、翌日ゆりかにその虫を退治してあげたのにといわれるパターンがある。

結果
・そのまま終る
　筋力ポイント＋5。
　体力－1。
・ゆりかが登場する
　ヨネ評価＋5。
　筋力ポイント＋5。
　やる気＋1。

ラ 霊界パワー

条件 ヨネと高木の友情タッグを成立させている。友情タッグ練習後。投手のみ

解説 主人公は、ヨネと高木から、霊界パワーを送るからそれを受け取るのを手伝ってほしいと頼まれる。「断る」「協力する」の選択肢が出る。

結果
●「断る」を選択
　矢部君が代わりにやることになる。
　体力－5、やる気－1。
●「協力する」を選択
　50%の確率で成功と失敗に分かれる。
・成功
　体がノビノビして気持ちよくなる。
　体力＋10、やる気＋2。
　「勝ち運」「ノビ○」を取得。
・失敗
　体がギシギシいってだるくなる。
　体力－10、やる気－2。
　「負け運」「ノビ×」を取得。

ラ ゆりかの応援

条件 ゆりかとヨネが仲間になっている

解説 練習後にゆりかが、これどうぞとジュースを持ってきてくれて、次も練習頑張ってくださいと応援してくれる。

結果
ヨネ評価＋1。
体力＋2、やる気＋2。

ラ 高木メモから「安定感」

条件 高木が仲間になっている

解説 高木が練習メニューと効果のメモを取っているところを見つけ、オレもやってみようかなという。このときに「古谷の恩人は高木？」を経験していると、高木が「私のでよかったら、見せてあげてもいいですよ」といってくれて、選択肢が出るイベントが追加される。

結果
●「古谷の恩人は高木？」を経験していない場合
　能力などの変化はなく、イベント終了。
●「古谷の恩人は高木？」を経験している場合
・「見せてもらうよ」を選択
　50%の確率で理解できる場合とできない場合に分岐する。
　理解する
　　これはためになるぞと喜ぶ。
　　技術ポイント＋5、精神ポイント＋10。
　　「安定感」を取得。
　　投手は「打たれ弱い」「短気」が直る。
　　野手は「三振男」「タイムリーエラー」が直る。
　理解できない
　　うーん、わからないなという。
　　やる気－1。
・「遠慮しとくよ」を選択
　高木評価－5。

ラ 練習はみんなと一緒に！

条件 仲間の評価が低い

解説 「いつも同じ人とばかり練習してないでやんすか？」と、矢部君が忠告してくれる。

結果
能力などの変化はなし。

ラ 道具はセンター

条件 なし

解説 矢部君が、センターにチケットを持っていけば、野球道具などと代えてくれることを教えてくれる。

結果
能力などの変化はなし。

ラ アメで体力回復

条件 高木が仲間になっている

解説 高木が口をもごもごさせているので、どうしたと聞くとアメをなめて疲れを取っているといって、アメをひとつくれる。

結果
体力＋5。

他 病院で「じーっ」

条件 ケガをして入院している

解説 看護婦が病室にきて、「じーっ」と様子を観察する。

結果
残っている入院日数によって、メッセージが変化する。

残っている日数	メッセージ
5日以上	「うーん、まだまだ時間がかかりそうね。ここで無理しちゃ、ダメよ」
1日～4日	「うん、良くなってきてるわね。もう少しで退院できそうね」
0日	「うん、今日で退院してもいいわよ」

※退院時が8月なら「パワリン」をもらえる

ラ 将棋の神様！

条件 永瀬が仲間になっている

解説 永瀬が夜部屋にやってきてゲームをしようと誘うので、一緒に将棋をやると、めちゃめちゃ強いことがわかる。

結果
永瀬評価＋5。
やる気＋1。

他 服部イチロー登場！

条件 11人の兄弟をすべて仲間にする

解説 11人の服部兄弟を仲間にしてジムで練習したあと、兄弟たちが、久しぶりにイチローが島に帰ってくるという話をする。そのあとに移動するとジムの入口でイチローが登場、主人公に仲間にしてほしいと頼む。

結果
イチローが仲間になって、服部12兄弟が揃う。野手の場合はランダムで別表のアイテムを取得できる。

アイテム	効果
天地玄黄バット	「広角打法」取得
黒眼バット	「アベレージヒッター」取得
神樹バット	「パワーヒッター」取得

ラ 永瀬から「サブポジ○」

条件 永瀬が仲間になっている。タッグ練習後

解説 練習後に発生するランダムイベント。今は二塁手がメインポジションになっている永瀬が、実はひと通りの守備位置を守ったことがあるオールラウンドプレイヤーだったことがわかる。主人公はなにか教えてといって、守備位置選択の選択肢が出る。

結果
すでにメインかサブで取得している守備位置以外の守備位置が選択でき、守備位置を選択したあとは、どの守備位置でも以下の確率で成功と失敗に分岐する。走力、肩力、守備力、永瀬評価が高ければ高いほど、成功確率は高くなる。

成功確率
(走力＋肩力＋守備力＋10)×2×永瀬評価÷100(%)

・成功
　コツをつかんで永瀬に感謝し、サブポジションを取得する。
　永瀬評価＋5。
　やる気＋1。
　10%の確率で「サブポジ○」を取得。

・失敗
　今の守備位置もおかしくなってしまう。
　永瀬評価＋5。
　やる気－2。
　50%の確率で「サブポジ×」を取得。

ラ みんなでバーベキュー

条件 仲間が3人以上いる

解説 みんなを呼んで、野外でバーベキューパーティーを開く。

結果
仲間の評価＋3。
やる気＋1。

他 仲間の警告と別れ

条件 仲間の評価が20以下、あるいは10以下

解説 評価20以下、10以下で警告イベントがあり、0になると別れのイベントが発生する。ただし、工藤、あおい、博士とは別れることはない。また、ヨネ&ゆりかもイベント「移り気なゆりか」で別れることはあるが、このイベントで別れることはない。

結果
それぞれの仲間がいなくなる。

ラ さよならミッキー

条件 ミッキーが仲間になっていて、評価が0

解説 ミッキーが、一緒にいてもちっとも楽しくないといってきて、楽しいベースボールを探しにいくと去ってしまう。

結果
ミッキーが仲間でなくなる。

他 「寝坊」で体力全快

条件 ジムで「休み」コマンドを実行する

解説 今日は疲れたから休もうとジムの宿泊施設で休むことになる。出身によって、回復する量が変化する。

結果
各出身による体力の回復量は別表の通り。このとき「寝坊」を所持していると、10%の確率で寝過ごすイベントが発生する。

◆寝過ごした場合
　コーチ評価－20。
　体力＋100。
　1日消化してしまう。

出身	回復量	仲間の回復量
高校卒	＋33	＋53
大学卒	＋30	＋50
社会人	＋27	＋47

ラ 猪狩の置き手紙

条件	猪狩が仲間になっていて、評価が0
解説	猪狩が、キミとはレベルが大きく違ったからボクはひとりで練習するという内容の手紙を残して去ってしまう。 **結果** 猪狩が仲間でなくなる。進がいると進も仲間からはずれる。

ラ 兄弟はお家へ

条件	服部兄弟が仲間になっていて、評価が0
解説	どの兄弟でも同じイベント。そろそろ家に帰らないと心配してそうだから、野球おもしろかったよといって、兄弟のひとりが去る。 **結果** 兄弟のひとりが仲間でなくなる。

ラ サヨナラ、DJB-78

条件	DJB-78が仲間になっていて、評価が0
解説	どうやらこのチームはデータを取るに値しなかったようだとDJB-78がいって、チームを抜けてしまう。矢部君が非常に悲しむ。 **結果** 矢部君評価－5。 やる気－2。 DJB-78が仲間でなくなる。

ラ 太田の決心

条件	太田が仲間になっていて、評価が0
解説	太田がついに決心したといって、「オデはみんなと違って、プロ野球選手になりたいわけでもないし、もうこれ以上一緒に続けることはできないだス」といって、もとの生活に戻ってしまう。 **結果** 太田が仲間でなくなる。

ラ さらば古谷

条件	古谷が仲間になっていて、評価が0
解説	古谷が、ワシもうオマエらと一緒にいくのやめるわといって、一緒に行動することが少なくなったし、気が合わん思うねんといって古谷が去ってしまう。 **結果** 古谷が仲間でなくなる。

ラ ここまでですね

条件	高木が仲間になっていて、評価が0
解説	高木が、キミたちと一緒に行動するのはここまでですといって抜けてしまう。 **結果** 高木が仲間でなくなる。

ラ サラバ、博士？

条件	博士が仲間になっていて、評価が低い
解説	博士が「ハーイ、ミスター、コノ荷物ヲ運ンデクレマセンカ？」といって選択肢が出る。どちらを選択しても博士は「でーたソロッタノデ別ノ所ニ行クノデース」と去ってしまう。 **結果** ・「わかりました」を選択 主人公が荷物を運んであげる。 能力などの変化はなし。 ・「えー、いやだ」を選択 最近の若者は思いやりが足りませんと怒ってしまい、矢部君が代わりに運んでくれる。 能力などの変化はなし。

ラ お互いの信じた野球

条件	森里が仲間になっていて、評価が0
解説	森里が、このチームから抜けようと思うんだといってくる。お互い自分の信じた野球をやればいいといわれてしまう。 **結果** 森里が仲間でなくなる。

ラ 小手崎サクラコ倒れる

条件	小手崎が仲間になっていて、評価が0
解説	小手崎宛に電話がかかってきて、サクラコが倒れたことを知り、すぐに帰る決意をする。そして、自分の夢よりも大切なものがあることを教えてくれる。最後に「仲間を大切にするんだぞ」と主人公に忠告していく。 **結果** 小手崎が仲間でなくなる。

ラ 永瀬の別れ

条件	永瀬が仲間になっていて、評価が0
解説	永瀬が「すまないが僕はこのチームから外れさせてもらいたい」といい、足手まといのようだからと抜けてしまう。 **結果** やる気－2。 永瀬が仲間でなくなる。

ラ 進のお話

条件	進が仲間になっていて、評価が0
解説	進が「ちょっとお話が・・」といって、島から出ようと思っていることを伝え、兄さんをよろしくといって去ってしまう。 **結果** 進が仲間でなくなる。

ラ 大成の置き土産は「サヨナラ男」！

条件	大成が仲間になっていて、評価が0
解説	大事な話があるといって、大成が、プロの夢をあきらめるわけにはいかないといい、もっと効率のいい練習をしたいのでお別れだといって去っていく。 **結果** 大成が仲間でなくなる。 野手は「サヨナラ男」(ホームラン)を取得。

ラ 今日が最後や

条件	阿畑が仲間になっていて、評価が0
解説	話があると阿畑が声をかけてきて、一緒に練習するのも最後だといわれ、「ワイはワイの道を進む」と阿畑は去ってしまう。阿畑の背中を矢部君と一緒に、どんどん小さくなるまで見送ることになる。 **結果** 阿畑が仲間でなくなる。

ラ カレン最強の別れ！

条件	カレンが仲間になっていて、評価が0
解説	「今日はカレンちゃんを見ないなあ」と主人公がつぶやいていると、カレンが手紙を残して消えてしまったことを矢部君が報告にくる。手紙には「この頃の主人公様の仕打ちもう我慢できませんわ」などと書いてある。そして慰謝料代わりにセンターチケットやアイテムを持っていってしまう。 **結果** カレンが仲間でなくなる。 センターチケットと食料系のアイテムがすべてなくなる。

ラ コーチから特殊変化球

条件
変化球が得意なジム。特殊変化球に変われる方向の変化球を所持している。コーチ評価20以上。オリジナル変化球を所持していない。投手のみ

解説
コーチから「どうだ、新しい変化球に挑戦してみる気はないか？」と特殊変化球の挑戦を勧められ、選択肢が出る。

結果

●「いいえ興味ありません」を選択
イベント終了。
コーチ評価－10。

●「はい」を選択
コーチがランダムで新変化球を決めてくれて、再び選択肢となる。

◆「やっぱりやめます」を選択
イベント終了。

◆「はい」を選択
以下の確率で成功と失敗に分岐する。
(コーチ評価÷20＋やる気)×10＋10(%)

・成功
コーチ評価＋10。
特殊変化球を取得できる。
取得できる特殊変化球は以下の通り。
Hスライダー、スローカーブ、ドロップ、Sスライダー、SFF、ナックル、パーム、チェンジアップ、Vスライダー、Hシンカー。

・失敗
コーチ評価－10。
変化球ポイント－2。
体力－30。
ここで体力が0ならイベント終了で、残っていれば選択肢が出て、「はい」を選択すればもう一度挑戦できる。体力0で終った場合は、コーチ評価－10。

他 コーチの評価は？

条件
ジムで練習している

解説
ジムで練習していると、コーチが陰から声をかけてくるイベント。

結果

ジムで練習しているときのコーチ評価の目安とメッセージは以下の通り。ただし、ひとつのメッセージは、ひとつのジムで1回しか発生しない。

評価	メッセージ
100以上	ジムをクリアできる
61～99	このジムの卒業も近いな
41～60	自分のものにしてきたな
21～40	ここでの練習に慣れてきたようだな

ラ 過ぎた消灯時間

条件
なし

解説
部屋にいるとコーチがやってきて、いつまで遊んでいるんだ、消灯時間は過ぎているぞと怒られる。

結果

コーチ評価＋3。
やる気－1。

他 ゲドー君のジュース

条件
ダイジョーブ博士の能力アップの実験で失敗している

解説
「ギョギョ」といってゲドー君がジュースを持ってきて、飲めと勧め、選択肢が出る。

結果

・「飲む」を選択
力が湧いてくる。
体力＋100、やる気＋5。
「ケガしやすい」が直る。

・「飲まない」を選択
怪しいので飲まないでジュースをかけると「キャーーー」と驚く。
能力などの変化はなし。
また、ここで「飲まない」を選択しておいて、ランダムでもう一度出会うとゲドーの正体をあばき、「飲む」と同じ結果となる。

ラ 屋外ランニング

条件
なし

解説
コーチが登場して「今日は屋外でランニングする！」とみんなを集めて、140試合を戦い抜く体力をつけるためにランニングを始める。月によってメッセージが変化する。ただし、9月だと矢部君が「きびしい残暑ざんしょ」と、つまらないギャクをかまして、やる気が－1されてしまう。何周するかは3周から10周でランダムに決定され、月ごとに1周ごとの体力の減り具合が違う。体力が0にならなければ完走でき、途中で0になってしまうと完走できない。

結果

・完走した場合
ごほうびに食堂の「パワリン」を飲める。
筋力ポイント＋10。
体力＋30。

・完走できない場合
これしきでへばるとはと、コーチにあきれられる。
コーチ評価－20。
体力－30。

月ごとの体力の減り方は以下の通り。

8月	1周ごとに体力－10
9月	1周ごとに体力－8
10月	1周ごとに体力－6

ラ ワシにつき合え！

条件
なし

解説
部屋にいるとコーチがやってきて、おごってやるからワシにつき合えと誘われて、選択肢が出る。

結果

●「はい」を選択
ランダムで分岐する。どのパターンでも、20%の確率で矢部君が出てきて、コーチに誘われて自分だけいいでやんすねといわれてしまう。ただし、そのときの能力などの変化はなし。

・パターン①
コーチの昔話を聞く。
技術ポイント＋8。

・パターン②
野球の話で盛り上がる。
技術ポイント＋8。
体力＋15。

・パターン③
コーチのグチをえんえんと聞かされる。
体力－15。

●「遠慮します」を選択
「つき合いの悪いやつだなぁ。そんなんじゃ世の中渡っていけないぞ」といわれる。
コーチ評価－10。
「世渡り○」を失う。
50%の確率で、コーチのグチを2時間聞かされることになる。
体力－25。

ラ ほめられるふたり

条件
なし

解説
部屋にいるとコーチがやってきて、今日の練習はよかったぞ、明日からも頑張るようにと励まされ、矢部君とふたりで喜ぶ。

結果

コーチ評価＋3。
やる気＋1。

ラ たるんでるんじゃないか！

条件
なし

解説
練習後に、たるんでいるんじゃないかと、コーチが気合いを入れ直してくれる。

結果

やる気－1。
「サボりぐせ」が直る。

特殊能力逆引き表

では、ここからはサクセス中で取得できる特殊能力を、共通、投手、野手に分けて50音順に紹介していくので、参考にして優秀な選手を育成していってほしい。

凡例
初…初期能力　経…経験点　試…試合　遊…遊ぶ　移…移動時のイベント
ラ…ランダム　ア…アイテム　他…その他

※経験点は投手は「筋力／敏捷／技術／変化球／精神」、野手は「筋力／敏捷／技術／精神」の順に表記。
※赤はプラスの特殊能力を取得、またはマイナスの特殊能力が直るもの。
※青はマイナスの特殊能力がつく、またはプラスの特殊能力を失うもの。
※「ムラッ気」などの赤青の特殊能力は、プラスの特殊能力として扱っています。

投手・野手

安定感
調子のいいときと悪いときの差が小さくなる

試 アダムと戦って負けると失う
遊 あおいと公園にいってガンダーロボ占いをすると低確率で取得
ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、高木からメモを見せてもらうと50%の確率で取得

威圧感
相手を威圧し、能力を下げる

試 アダムと戦って負けると失う
ラ カレンと大成の友情タッグを成立させ、矢部君とカレンのタッグ練習をして、「カレンのたくらみ」のイベントを見たあとに、ジムでランダムで発生するカレンとの特訓をすると取得

ケガしにくい
ケガをする確率が減り、ケガしにくくなる

遊 野手のみ。猪狩と遊びにいって、練習場でスペシャルメニュー「猪狩メドレー」をやり遂げると低確率で取得
遊 大成と球場にいって「球場のすみで筋力トレーニング」を選択したときに、25%の確率で体を痛めると失う
遊 古谷と遊びにいって公園で犬にかまれてしまうと失う
移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越え、「魅惑のマッサージ」を実行すると20%の確率で取得
ラ 野手のみ。太田と練習して、太田が投げた球に当たってしまっても大丈夫だと取得

ケガしやすい
ケガをする確率が増え、ケガしやすくなる

初 初期能力として持っていることがある
遊 古谷と遊びにいって公園で犬にかまれてしまうと取得
移 おみくじで大吉(大病治ることあり)を引いたときに直る
移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと50%の確率で直る
ラ ダイジョーブ博士の実験で能力アップに失敗し、ゲドー君が勧めてくれるジュースを飲むと直る
ラ ダイジョーブ博士の実験で病気を治したいを選択すると高確率で直る
ラ ダイジョーブ博士の実験で能力アップに失敗すると取得
ラ 野手のみ。太田と練習して、太田が投げた球に当たってしまい、痛かったときに取得
ラ 野手のみ。猪狩と究極の打撃練習をすると低確率で取得

センス○
能力アップ時の経験点が通常より少し下がる

初 初期能力として持っていることがある
ラ 矢部君と数字当てゲームをして1回目で当てると取得

センス×
能力が上がりにくい

初 初期能力として持っていることがある
ラ ダイジョーブ博士の能力アップで成功すると直る

バント○
バントしたときに打球がゴロになりやすい

経 投手：0／0／45／0／4
野手：0／0／35／5(高校卒)、0／0／30／3(大学卒、社会人)

バント◎
「バント○」より構えが速く、当たりの範囲も大きい

経 投手：0／0／50／0／6(「バント○」が必要)
野手：0／0／55／10(高校卒)、0／0／50／6(大学卒、社会人)(ともに「バント○」が必要)
移 野手のみ。神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ムード○
味方全員の能力が少し上がる

遊 あおいと公園にいってガンダーロボ占いをすると低確率で取得

移 街でランキングを見て、あおいがプロ野球選手になる自信をなくしたときに、励ますと取得

移 ゆりかの買い物に待たされて我慢すると取得

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させてデートしたときに、手をつなぐと取得

ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、ジムで古谷に弁当をほしがられるイベントで弁当をあげようとすると25%の確率で取得

ラ あおいと夕涼みで星座を見ると低確率で取得

ムード×
味方全員の能力が少し下がる

試 アダムと戦って勝つと直る

遊 ダイジョーブ博士と遊びにいって、ゲドー君と会っていたのをとぼける博士に対して、9回連続で「もう一回聞く」を選択すると20%の確率で取得

移 野手のみ。神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 ゆりかの買い物に待たされて、ゆりかに注意すると取得

ラ 大成がため息をついたときに一定確率でなぐさめると直る

ラ あおいと夕涼みで星座を見ると低確率で直る

ラ 進の部屋で、押入に隠れて猪狩を驚かせようとすると25%の確率で取得

ラ 練習後に疲れて眠ってしまったあおいの写真を撮ろうと矢部君が出てくると、低確率で取得

ムラッ気
調子のいいときと悪いときの差が大きくなる

遊 あおいと遊びにいって、あおいの服装について妄想すると低確率で取得

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越え、「魅惑のマッサージ」を実行すると低確率で取得

ラ あおいと矢部君の友情タッグ練習をしたあとに、あおいに怒られるイベントが発生すると50%の確率で取得

世渡り○
練習によって得られるコーチ評価が10%多くなる

遊 DJB-78と遊びにいって、矢部君がいないところではけなし、矢部君がきたらほめるところを見ると30%の確率で取得

遊 ダイジョーブ博士と遊びにいって、ゲドー君と会っていたのをとぼける博士に対して、1回目で「もう聞かない」を選択すると50%の確率で取得

遊 矢部君と古谷とインフォメーションセンターで練習すると失う

移 野手のみ。巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させてデートしたときに、手をつなぐのを我慢すると20%の確率で取得

ラ コーチの誘いを「遠慮します」と断ると失う

投手

一発病
失投したときに50%の確率でど真ん中にいく

試 アダムと戦って勝つと直る

試 ホームランを打たれると1/6の確率で取得

遊 カレンと遊びにいって、アイスを買ってこけそうになったカレンを助けて、お礼にキスされると高確率で取得

遊 太田と遊びにいって、今日釣った魚を食べて当たってしまうと取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で直る

ラ 太田と練習して、太田が打った打球を体に受けて痛かったときに取得

ラ 練習後に疲れて眠ってしまったあおいの写真を撮ろうと矢部君が出てくると、低確率で取得

ラ ミッキーと隠れんぼをして、ミッキーが1回目に探した場所に隠れてしまうと取得

打たれ強い
精神的に強く、ピヨリ状態になりにくい

遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「止まって犬に立ち向かう」を選択し、犬がバットをかむと取得

遊 小手崎と遊びにいって、球場で野球を見ているときに飛んでくる球に当たってしまうと取得

遊 太田と遊びにいって、人混みのなかで人にぶつかりながらも無事に通り抜けられると取得

遊 高木と遊びにいって、プロ野球中継を観ている高木といい合って、いい負かされなければ60%の確率で取得

遊 ミッキーと遊びにいって、アイスを買ってとダダをこねるミッキーに負けずにいい聞かせると低確率で取得

ラ 太田と練習して、太田が打った打球を体に受けて大丈夫だと取得

打たれ弱い
精神的に弱く、ピヨリ状態になりやすい

試 アダムと戦って勝つと直る

試 アダムと戦って負けたときに取得

遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「止まって犬に立ち向かう」を選択し、犬がバットをかむと直る

遊 高木と遊びにいって、プロ野球中継を観ている高木といい合って、いい負かされると40%の確率で取得

遊 ミッキーと遊びにいって、アイスを買ってとダダをこねるミッキーに負けて買ってしまうと低確率で取得

遊 太田と遊びにいって、人混みのなかで人にぶつかって、コワモテの男に痛い目に遭わされると25%の確率で取得

移 巫女さんとひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越えると直る

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、高木からメモを見せてもらうと50%の確率で直る

ラ 太田と練習して、太田が打った打球を体に受けて痛かったときに取得

重い球

芯でとらえていない打球は飛びにくくなる

経 50／0／30／0／0

回復○

試合後の回復が早く、1日早く登板が可能

経 25／0／20／0／40(高校卒)、35／0／20／0／40(大学卒)、45／0／20／0／40(社会人)

遊 猪狩と遊びにいって、練習場でスペシャルメニュー「猪狩メドレー」をやり遂げると低確率で取得

ラ 猪狩から特別なドリンクをもらうと低確率で取得

ラ カレンのスペシャルドリンクを飲んで成功すると低確率で取得

回復×

試合後の回復が遅く、休息日が1日多くなる

経 12／0／10／0／20(高校卒)、17／0／10／0／20(大学卒)、22／0／10／0／20(社会人)

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ カレンのスペシャルドリンクを飲んで成功すると低確率で直る

ラ カレンのスペシャルドリンクを飲んで失敗すると低確率で取得

勝ち運

登板中に自チームが負けor同点or1点リードだと味方打者のパワーが上がる

遊 古谷と遊びにいって、ゲーセンで『ポカポカパンチ』をやって勝つと取得

遊 矢部君と遊びにいってガンダーロボを買いにいき、棚の陰のガンダーロボを見つけると5%の確率で取得

ラ ヨネと高木の霊界パワーを使った実験を手伝って成功すると取得

キレ○

変化球が打者の手前から鋭く曲がる。変化球レベル自体は変わらない

経 0／10／55／85／50(高校卒)、0／10／50／80／50(大学卒)、0／10／40／70／50(社会人)

遊 高木と遊びにいって、矢部君が高木をひやかしたときに主人公が高木を抑えると取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして2回目で当てると取得

他 パピヨンと猪狩の友情タッグを成立させるイベントで、特訓をすると低確率で取得

キレ×

変化球が投球後すぐに曲がり始める。変化球レベル自体は変わらない

経 0／5／27／42／25(高校卒)、0／5／25／40／25(大学卒)、0／5／20／35／25(社会人)

遊 高木と遊びにいって、矢部君が高木をひやかしたときに高木がキレると取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

クイック○

敵の走者が「盗塁×」状態になってしまう

経 0／40／20／0／20

遊 あおいと遊びにいって、公園で目をつぶっているあおいの手に触れて、見つからないと低確率で取得

遊 阿畑と遊びにいって、デパ地下の試食コーナーでふたつ以上の食品を食べられると高確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして1回目で当てると取得

クイック×

敵の走者が「盗塁○」状態になってしまう

遊 大成と練習場にいって、投球のイロハを教えてもらうと直る

遊 あおいと遊びにいって、公園で目をつぶっているあおいの手に触れて、見つかってしまうと低確率で取得

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

牽制○

素早い牽制球を投げられる

経 0／15／30／0／20

遊 ダイジョーブ博士と遊びにいって、ゲドー君と会っていたのをとぼける博士に対して、9回連続で「もう一回聞く」を選択すると80%の確率で取得

遊 高木と遊びにいって、公園で子供たちの将来の芽を早めに詰んでおくのがいいと、悪の心がささやくと取得

遊 進と買い出しにいって、進の用事を断らせて猪狩が登場しないと低確率で取得

ラ 矢部君と夕涼みしたとき、猪狩に女の子の好みを聞くと取得

四球男

3ボールになるとコントロールが減少

試 アダムと戦って勝つと直る

試 (乱数0～2>1イニングあたりの四球数)のときに低確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させてデートしたときに、手をつなぐのに失敗すると取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして4回目で成功すると44%の確率で直る

ジャイロボール

球にホップがかかり、ノビが出る

遊 友情タッグを成立させたあとに猪狩と遊びにいって、手元で球を伸ばす方法を学び、成功すると低確率で取得

尻上がり

6回以降に能力が上がっていく

遊 友情タッグを成立させたあとに猪狩と遊びにいって、スタミナ温存の方法を学び、成功すると取得

スロースターター

立ち上がりが悪く、早い回だと能力が落ちる

遊 友情タッグを成立させたあとに猪狩と遊びにいって、スタミナ温存の方法を学び、失敗すると取得

寸前×

勝利投手の権利が生じると能力が落ちる

試 アダムと戦って勝つと直る

試 9回で自チームがリードしていて、ホームランを打たれると1/4の確率で取得

遊 古谷と遊びにいって、焼き肉屋で「気合いで横綱」を選択して食べ切れると直る

遊 あおいと買い出し当番で買い物にいったときに、ケーキを我慢してイライラするあおいと一緒に帰り、無事だと直る

遊 阿畑と遊びにいって、街なかで阪神の応援歌を歌うと40%の確率で直る

遊 古谷と遊びにいって、焼き肉屋で「気合いで横綱」を選択して食べ切れないと取得

遊 あおいと買い出し当番で買い物にいったときに、ケーキを我慢してイライラするあおいと一緒に帰り、矢部君と会うと低確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ 練習後に疲れて眠ってしまったあおいの写真を撮ろうと矢部君が出てくると、低確率で取得

対左打者○

左打者との対戦時に、球速+2km/hなど能力アップ

経 0／0／80／0／30(高校卒、大学卒)、0／0／70／0／30(社会人)

試 左打者から三振を取り、試合での被安打数が8以下だと1/4の確率で取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

対左打者×

左打者との対戦時に、球速−2km/hなど能力ダウン

経 0／0／40／0／15(高校卒、大学卒)、0／0／35／0／15(社会人)

試 アダムと戦って勝つと直る

試 左打者と対戦時に、試合での被安打数が16以上だと1/4の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

打球反応○

ピッチャー返しをうまく処理できる

経 0／15／100／0／0(高校卒、社会人)、0／15／105／0／0(大学卒)

遊 あおいと遊びにいって、公園で目をつぶっているあおいの手に触れて、見つからないと低確率で取得

遊 阿畑と遊びにいって、ペッパーで8球以上捕球したときに取得

遊 あおいと遊びにいって、公園で目をつぶっているあおいの手に触れて、見つかってしまうと低確率で失う

ラ 太田と練習して、太田が打った打球をうまくキャッチすると取得

短気
ピヨリ時に球速が落ちず、コントロールがさらに下がる

- 遊 太田と公園にいって日ごろの疲れをいやすと直る
- 遊 大成と公園にいって日ごろの疲れをいやすと直る
- 遊 高木と公園にいって日ごろの疲れをいやすと直る
- 遊 小手崎と遊びにいって、釣りをして糸が切れてしまうと25%の確率で取得
- 遊 進と買い出しにいって、用事がある進の代わりに買い物にいき、最後に1枚メモが残っているのを見つけると低確率で取得
- 移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る
- 移 ゆりかの買い物に待たされて、ゆりかに注意すると5%の確率で取得
- ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、高木からメモを見せてもらうと50%の確率で直る
- ラ 猪狩からスポーツドリンクを飲んでいるのをバカにされたときに低確率で取得
- 他 すでに猪狩と試合をして負けていて、再び出会って試合で負けると25%の確率で取得

逃げ球
失投したときにど真ん中にいきにくい

- 遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「あきらめる」を選択し、逃げ切れると取得
- 遊 小手崎と遊びにいって、球場で野球を見ているときに飛んでくる球を避けられると取得
- 遊 阿畑と遊びにいって、オリジナル変化球を勧められたときに断り続けると取得
- ラ ミッキーと隠れんぼをして、見つからないと取得

ノビ○
ストレートのノビがよく、威力が球速以上に増す

- 経 90／0／35／0／20(高校卒)、90／0／40／0／20(大学卒)、110／0／40／0／20（社会人）
- 遊 友情タッグを成立させたあとに猪狩と遊びにいって、手元で球を伸ばす方法を学び、成功すると一定確率で取得
- 移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得
- ラ ヨネと高木の霊界パワーを使った実験を手伝って成功すると取得
- 他 パピヨンと猪狩の友情タッグを成立させるイベントで、速球の投げ方の特訓をしたときに10%の確率で取得

ノビ×
ストレートのノビが悪く、威力が球速ほど出ない

- 経 45／0／17／0／10(高校卒)、45／0／20／0／10(大学卒)、55／0／20／0／10(社会人)
- 遊 友情タッグを成立させたあとに猪狩と遊びにいって、手元で球を伸ばす方法を学び、失敗すると取得
- 移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る
- ラ ヨネと高木の霊界パワーを使った実験を手伝って失敗すると取得

低め○
ストライクゾーン低めでのコントロールがよくなる

- 移 本を見つけて、ゆりかにお願いして買ってもらうと取得

ピンチ○
ピンチに強く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がアップ

- 遊 カレンと遊びにいって、公園で妄想するカレンから「逃げる」を選択して逃げ切れると50%の確率で取得
- 移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させると取得
- 移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得
- ラ 博士に解体されそうになったDJB-78が戻ってくると取得
- ラ 太田と練習して、太田が打った打球を体に受けて大丈夫だと取得
- ラ トイレにいきたいのに、ビンのふたがかたくて開けられないというヨネのお願いをあきらめずに聞いてあげると、50%の確率でトイレに間に合って取得

ピンチ×
ピンチに弱く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がダウン

- 試 アダムと戦って勝つと直る
- 試 アダムと戦って負けると取得
- 遊 阿畑と遊びにいって、街なかで阪神の応援歌を歌うと40%の確率で直る
- 遊 服部兄弟と遊びにいって、木の実を食べてリラックスすると直る
- 遊 カレンと遊びにいって、公園で妄想するカレンから「逃げる」を選択して逃げ切れないと50%の確率で取得
- 遊 あおいと遊びにいって、あおいの服装について話し、あおいに見つかると低確率で取得
- 移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させると直る

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越えると直る

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ トイレにいきたいのに、ビンのふたがかたくて開けられないというヨネのお願いをあきらめずに聞いてあげると、50%の確率でトイレに間に合わずに取得

ポーカーフェイス
ピヨリや疲れが顔に出ない

経 0／5／70／0／50(高校卒)、0／10／60／0／45(大学卒)、0／10／50／0／40(社会人)

遊 あおいと遊びにいって、公園で目をつぶっているあおいの手に触れて、見つからないと低確率で取得

遊 阿畑と遊びにいって、街なかで阪神の応援歌を歌うと40%の確率で失う

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させてデートしたときに、手をつなぐのを我慢すると20%の確率で取得

負け運
登板中に自チームが同点orリードだと打者のパワーが下がる

試 アダムと戦って負けると30%の確率で取得

遊 古谷と遊びにいって、ゲーセンで『ポカポカパンチ』をやって勝つと直る

遊 永瀬と遊びにいって、夕立ちに遭ったときに低確率で取得

遊 矢部君と遊びにいって、主人公が話しかけたことでガンダーロボを買い逃すと10%の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

ラ ヨネと高木の霊界パワーを使った実験を手伝って失敗すると取得

ランナー×
走者を背負うと能力が下がる

試 走者がいて三振を取ると1/4の確率で直る

試 アダムと戦って勝つと直る

試 走者がいて打たれると1/12の確率で取得

遊 阿畑と遊びにいって、街なかで阪神の応援歌を歌うと40%の確率で直る

遊 ミッキーと遊びにいって、ミッキーが周りでわくわくすると主人公が怒って50%の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

リリース○
CPUと対戦時、CPUの打撃が惑わされやすくなる

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させる最後のところで、巫女さんに断られたときに40%の確率で取得、あるいは巫女さんを追いかけないと1%の確率で取得

野手

アベレージヒッター
打球が低い弾道になりやすく弱い当たりでも安打になりやすい

経 10／60／95／70(高校卒)、20／60／85／65(大学卒)、25／60／75／60(社会人)

ア 「黒眼バット」(イチローがくれる)を装備すると取得

他 パピヨンと猪狩の友情タッグを成立させるイベントで、ミート打撃の特訓をしたときに10%の確率で取得

固め打ち
その試合で2安打しているとミートカーソルがアップ

ラ 工藤の考えた新しい特訓をして、3球続けて打てると高確率で取得

逆境○
7回以降自チームが負けていると打力がアップ

遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「あきらめる」を選択し、逃げ切れると取得

遊 森里と「大盛り飯店」に遊びにいって、森里が間違えて頼んでしまった注文を食べると10%の確率で取得

遊 阿畑と遊びにいって、街なかで阪神の応援歌を歌うと40%の確率で取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ラ 博士に解体されそうになったDJB-78が戻ってくると取得

キャッチャー○
投手の能力をうまく引き出す

経 10／20／75／75(高校卒)、20／20／65／70(大学卒)、30／25／55／60(社会人)

ラ 工藤と森里から捕手の気持ちを学ぶと取得

キャッチャー◎
投手の能力を最高に引き出す

経 10／20／90／90(高校卒)、20／20／80／85(大学卒)、30／25／75／75(社会人)(「キャッチャー○」が必要)

ラ 工藤と森里から捕手の気持ちを学んだときに「キャッチャー○」を持っていると取得

広角打法 強振で流し打ちをしたとき、打球速度があまり落ちない

遊 進と遊びにいって、練習場で猪狩のバットで素振りをして成功すると取得

ア 「天地玄黄バット」(イチローがくれる)を装備すると取得

サブポジ○ サブポジションでもメインポジション並みに守れる

ラ 永瀬からサブポジションを教わろうとして、成功すると10%の確率で取得

サブポジ× サブポジションでの守備力が通常より悪い

ラ 永瀬からサブポジションを教わろうとして、失敗すると50%の確率で取得

サヨナラ男 最終回以降、安打が出ると逆転の打席で打力アップ

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させる最後のところで、巫女さんに断られたときに60%の確率で取得、あるいは巫女さんを追いかけないと2%の確率で取得

ラ 大成と別れると取得

三振男 2ストライクになるとミートカーソルがダウン

試 アダムと戦って勝つと直る

試 三振すると1/4の確率で取得

遊 大成と練習場にいって、大成がどこへ投げるかの指示をする打撃練習をすると直る

遊 高木とセンターにいって練習し、「ものすごく良く曲がる変化球」を選択したときにケガをしないと直る

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越えると直る

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させてデートしたときに、手をつなぐのに失敗すると取得

ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、高木からメモを見せてもらうと50%の確率で直る

ラ 猪狩と究極の打撃練習をして、3回繰り返すと25%の確率で取得

守備職人 守備がうまく背中向きに走るのが速い

遊 大成と遊びにいって、大成が気になっていることを教えてもらったときに、守備力が高ければ高いほど高確率で取得

ア 「職人のグラブ」を装備すると取得

初球○ 各打席でカウント1ストライクまで打力アップ

試 安打数2以上で初球を打つと1/30の確率で取得

遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「あきらめる」を選択し、逃げ切れると取得

遊 高木と遊びにいって、公園で子供たちの将来の芽を早めに詰んでおくのがいいと、悪の心がささやくと取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして1回目で当てると取得

送球○ 送球するとき、球がそれにくい

経 10／20／50／0(高校卒)、20／20／50／0(大学卒)、30／20／50／0(社会人)

遊 工藤と遊びにいって、女の子の好みを聞かれ、「教える」を選ぶと高確率で取得

遊 森里と遊びにいって暴投をしてしまい、森里に注意されて、そのあと練習してうまく送球できると取得

送球× 送球するとき、球がそれやすい

経 5／10／25／0(高校卒)、10／10／25／0(大学卒)、15／10／25／0(社会人)

遊 工藤と遊びにいって、女の子の好みを聞かれ、「教えない」を選ぶと50%の確率で取得

遊 森里と遊びにいって暴投をしてしまい、森里に注意されて、そのあと練習して手首をひねってしまうと取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

走塁○ ベースランニングが通常より速い

経 0／40／45／25(高校卒)、0／50／40／20(大学卒、社会人)

遊 ミッキーと遊びにいって、球場でベース1周の競走をしたときに成功すると取得

移 アメリカのパパから手紙がきて、ミッキーがアメリカに帰ってしまうとランダムで取得

ア 「ベースランスパイク」を装備すると取得

走塁× ベースランニングが通常より遅い

経 0／20／22／12(高校卒)、0／25／20／10(大学卒、社会人)

遊 ミッキーと遊びにいって、球場でベース1周の競走をしたときに失敗すると取得

遊 太田と遊びにいって、人混みのなかで人にぶつかって、コワモテの男に痛い目に遭わされると25%の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

体当り
クロスプレイ時に捕手を弾き飛ばす

経 25／0／0／0(高校卒)、30／0／0／0(大学卒)、40／0／0／0(社会人)

遊 太田と遊びにいって、人混みのなかで人にぶつかりながらも無事に通り抜けられると取得

代打男
代打の打席時に打力がアップ

遊 古谷と遊びにいって、買い物を頼まれたときに間違えずに購入できると取得

遊 進と買い出しにいって、用事がある進の代わりに買い物にいってあげると低確率で取得

対左投手○
左投手が相手のときに打力アップ

経 0／20／55／20(高校卒)、0／20／50／20(大学卒、社会人)

試 左投手と対戦時に3安打以上打つと1/10の確率で取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ラ DJB-78と一緒に練習して「左投げスーパーモード」で成功すると取得

対左投手×
左投手が相手のときに打力ダウン

経 0／10／27／10(高校卒)、0／10／25／10(大学卒、社会人)

試 左投手と対戦時に三振すると1/4の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ DJB-78と一緒に練習して「左投げスーパーモード」で失敗すると取得

タイムリーエラー
走者が二、三塁時にエラーをしやすい

遊 古谷と遊びにいって、焼き肉屋で「気合いで横綱」を選択して食べ切れると直る

遊 古谷と遊びにいって、焼き肉屋で「気合いで横綱」を選択して食べ切れないと取得

遊 進と買い出しにいって、用事がある進の代わりに買い物にいき、最後に1枚メモが残っているのを見つけると低確率で取得

ラ 「古谷の恩人は高木？」を経験して、高木からメモを見せてもらうと50%の確率で直る

チャンス○
得点チャンスに打力アップ

経 0／10／15／40(高校卒)、0／10／10／40(大学卒、社会人)

遊 矢部君と遊びにいって、半額セールでパンをたくさん買えると10%の確率で取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして2回目で当てると取得

ア 「精神のリストバンド」を装備したままサクセスを終了すると取得

チャンス×
得点チャンスに打力ダウン

経 0／5／7／20(高校卒)、0／5／5／20(大学卒、社会人)

試 アダムと戦って勝つと直る

試 アダムと戦って負けると取得

遊 矢部君と遊びにいって、パンが売り切れていたり、日曜日で半額セールをやっていないと低確率で取得

移 巫女さんとひと夏のロマンスを成功させて、試練を乗り越えると直る

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

ラ 練習後に疲れて眠ってしまったあおいの写真を撮ろうと矢部君が出てくると、低確率で取得

盗塁○
盗塁時のスタートが速い

経 0／50／35／45(高校卒)、0／60／30／40(大学卒、社会人)

遊 カレンと遊びにいって、公園で妄想するカレンから「逃げる」を選択して逃げ切れると50%の確率で取得

ア 「スチールスパイク」を装備すると取得

盗塁×
盗塁時のスタートが遅い

経 0／25／17／22(高校卒)、0／30／15／20(大学卒、社会人)

遊 カレンと遊びにいって、公園で妄想するカレンから「逃げる」を選択して逃げ切れな

いと50%の確率で取得

移 神社で巫女さんにおはらいをしてもらうと低確率で直る

移 神社へいっておみくじで凶を引くと一定確率で取得

内野安打 打撃後のスタートダッシュが速い

経 0/70/45/20(高校卒)、0/80/40/15(大学卒、社会人)

移 アメリカのパパから手紙がきて、ミッキーがアメリカに帰ってしまうとランダムで取得

粘り男 ぎりぎりまでミートカーソルを動かせる

遊 ダイジョーブ博士と遊びにいって、ゲドー君と会っていたのをとぼける博士に対して、9回連続で「もう一回聞く」を選択すると80%の確率で取得

遊 小手崎と釣りをして魚がかかっているのに7回以上待てたときに50%の確率で取得

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを成功させると取得

移 巫女さんとのひと夏のロマンスを途中であきらめると失う

ラ ミッキーと隠れんぼをして、見つからないと取得

パワーヒッター 打球が高い弾道になりやすく、ホームランや外野フライが出やすい

経 110/10/30/0(高校卒)、125/10/20/0(大学卒)、140/10/15/0(社会人)

ラ 猪狩と究極の打撃練習をすると低確率で取得

ア 「神樹バット」(イチローがくれる)を装備すると取得

他 パピヨンと猪狩の友情タッグを成立させるイベントで、長打の打ち方の特訓をすると10%の確率で取得

ブロック○ 滑り込んでくる相手を跳ね飛ばす

経 30/0/25/30(高校卒)、40/0/20/30(大学卒)、50/0/20/30(社会人)

遊 古谷と遊びにいって、公園で犬に追われて「止まって犬に立ち向かう」を選択し、犬がバットをかむと取得

遊 カレンと遊びにいって、アイスを買ってこけそうになったカレンを助けて、お礼にキスされると高確率で取得

遊 カレンと遊びにいって、アイスを買ってこけそうになったカレンを助けて、命がけで逃げ切ると高確率で取得

ヘッドスライディング 自動でヘッドスライディングをする

経 0/10/25/20(高校卒)、0/20/20/20(大学卒、社会人)

遊 カレンと遊びにいって、アイスを買ってこけそうになったカレンを助けて、お礼にキスされると高確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして8回目で成功すると40%の確率で取得

満塁男 満塁時にミートカーソルとパワーがアップ

試 満塁ホームランを打つと取得

4番○ 打順が4番だと打力アップ、4番以外だとパワーがダウン

遊 高木と遊びにいって、センターで4番に向いているかを見てもらうと低確率で取得

ラ 矢部君と数字当てゲームをして4回目で成功すると44%の確率で取得

4番× 打順が4番のときにパワーがダウン

遊 高木と遊びにいって、センターで4番に向いているかを見てもらうと低確率で取得

連打○ 自分の前の打者が安打を打つとミートカーソルがアップ

遊 古谷と遊びにいって、ゲーセンで『ポカポカパンチ』をやって勝つと取得

移 神社へいっておみくじで大吉を引くと一定確率で取得

サクセスモード攻略編

データベース

このコーナーでは、『パワプロ8』のサクセスに関するデータ類を紹介していく。いろいろと役に立つデータをまとめておいたので、手元に置いて選手育成の手助けとして十分に活用してほしい。

投手能力UP

◆変化球(1方向のみ上げた場合)

変化球レベル	技術ポイント	変化球ポイント
6→7	23	124
5→6	20	104
4→5	17	64
3→4	14	50
2→3	11	34
1→2	8	20

※表の数値は基本値。必要ポイントは自分が持っている変化球の数などで変化し、またシュートやシンカー系の変化球は、精神ポイントを必要とする。

◆球速

球速	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
155km/h以上	50	25	3
150～154km/h	39	19	1
145～149km/h	28	15	0
140～144km/h	23	12	0
135～139km/h	18	9	0
130～134km/h	13	7	0
129km/h以下	8	4	0

◆コントロール

コントロール	技術ポイント	精神ポイント
180以上	10	6
155～179	8	5
135～154	6	4
120～134	4	3
119以下	3	1

◆スタミナ

スタミナ	筋力ポイント
150以上	8
110～149	6
80～109	3
79以下	2

投手の野手能力

◆ミートカーソル

ミートカーソル	技術ポイント	精神ポイント
6→7	135	9
5→6	112	7
4→5	90	6
3→4	67	4
2→3	45	3
1→2	22	1

◆パワー

パワー	筋力ポイント
140以上	10
120～139	9
100～119	7
99以下	6

◆弾道タイプ

弾道タイプ	筋力ポイント	技術ポイント
3→4	45	45
2→3	30	30
1→2	15	15

◆走力

走力	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	91	15
13→14	85	15
12→13	79	15
11→12	73	15
10→11	67	15
9→10	61	15
8→9	55	15
7→8	49	15
6→7	43	15
5→6	37	15
4→5	31	15
3→4	25	15
2→3	19	15
1→2	13	15

◆肩力

肩力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	54	7	7
13→14	51	7	7
12→13	48	7	7
11→12	45	7	7
10→11	42	7	7
9→10	39	7	7
8→9	36	7	7
7→8	33	7	7
6→7	30	7	7
5→6	27	7	7
4→5	24	7	7
3→4	21	7	7
2→3	18	7	7
1→2	15	7	7

◆守備力

守備力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
14→15	12	105	7
13→14	12	97	7
12→13	12	90	7
11→12	12	82	7
10→11	12	75	7
9→10	12	67	7
8→9	12	60	7
7→8	12	52	7
6→7	12	45	7
5→6	12	37	7
4→5	12	30	7
3→4	12	22	7
2→3	12	15	7
1→2	12	7	7

野手能力UP

◆ミートカーソル

ミートカーソル	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
6→7	10	127	12
5→6	10	105	10
4→5	10	85	8
3→4	10	60	6
2→3	10	40	4
1→2	10	22	2

◆パワー

パワー	筋力ポイント
140以上	7
120～139	6
100～119	5
99以下	4

◆弾道タイプ

弾道タイプ	筋力ポイント	技術ポイント
3→4	30	30
2→3	20	20
1→2	10	10

◆走力

走力	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	61	10
13→14	57	10
12→13	53	10
11→12	49	10
10→11	45	10
9→10	41	10
8→9	37	10
7→8	33	10
6→7	29	10
5→6	25	10
4→5	21	10
3→4	17	10
2→3	13	10
1→2	9	10

◆肩力

肩力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント
14→15	44	5	5
13→14	41	5	5
12→13	38	5	5
11→12	35	5	5
10→11	32	5	5
9→10	29	5	5
8→9	24	5	5
7→8	22	5	5
6→7	20	5	5
5→6	18	5	5
4→5	16	5	5
3→4	14	5	5
2→3	12	5	5
1→2	10	5	5

◆守備力

守備力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
14→15	8	70	5
13→14	8	65	5
12→13	8	60	5
11→12	8	55	5
10→11	8	50	5
9→10	8	45	5
8→9	8	40	5
7→8	8	35	5
6→7	8	30	5
5→6	8	25	5
4→5	8	20	5
3→4	8	15	5
2→3	8	10	5
1→2	8	5	5

野手の投手能力

◆変化球(1方向のみ上げた場合)

変化球レベル	技術ポイント	変化球ポイント
6→7	34	186
5→6	30	156
4→5	25	96
3→4	21	75
2→3	16	51
1→2	12	30

※表の数値は基本値。必要ポイントは自分が持っている変化球の数などで変化し、またシュートやシンカー系の変化球は、精神ポイントを必要とする。

◆球速

球速	筋力ポイント	技術ポイント	精神ポイント
155km/h以上	75	38	5
150～154km/h	59	27	1
145～149km/h	42	23	0
140～144km/h	35	18	0
135～139km/h	27	14	0
130～134km/h	20	10	0
129km/h以下	12	6	0

◆コントロール

コントロール	技術ポイント	精神ポイント
180以上	15	9
155～179	12	7
135～154	9	6
120～134	6	5
119以下	5	1

◆スタミナ

スタミナ	筋力ポイント
150以上	12
110～149	9
80～109	5
79以下	3

第4章 データベース

サクセスモード攻略編

特殊能力──出身別の必要ポイント

◆高校卒

投手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント
重い球	50	0	30	0	0
回復○	25	0	20	0	40
回復×が直る	12	0	10	0	20
キレ○	0	10	55	85	50
キレ×が直る	0	5	27	42	25
クイック○	0	40	20	0	20
牽制○	0	15	30	0	20
対左打者○	0	0	80	0	30
対左打者×が直る	0	0	40	0	15
打球反応○	0	15	100	0	0
ノビ○	90	0	35	0	20
ノビ×が直る	45	0	17	0	10
バント○	0	0	45	0	4
バント◎	0	0	50	0	6
ポーカーフェイス	0	5	70	0	50

野手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
アベレージヒッター	10	60	95	70
キャッチャー○	10	20	75	75
キャッチャー◎	10	20	90	90
送球○	10	20	50	0
送球×が直る	5	10	25	0
走塁○	0	40	45	25
走塁×が直る	0	20	22	12
体当り	25	0	0	0
対左投手○	0	20	55	20
対左投手×が直る	0	10	27	10
チャンス○	0	10	15	40
チャンス×が直る	0	5	7	20
盗塁○	0	50	35	45
盗塁×が直る	0	25	17	22
内野安打	0	70	45	20
パワーヒッター	110	10	30	0
バント○	0	0	35	5
バント◎	0	0	55	10
ブロック○	30	0	25	30
ヘッドスライディング	0	10	25	20

◆大学卒

投手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント
重い球	50	0	30	0	0
回復○	35	0	20	0	40
回復×が直る	17	0	10	0	20
キレ○	0	10	50	80	50
キレ×が直る	0	5	25	40	25
クイック○	0	40	20	0	20
牽制○	0	15	30	0	20
対左打者○	0	0	80	0	30
対左打者×が直る	0	0	40	0	15
打球反応○	0	15	105	0	0
ノビ○	90	0	40	0	20
ノビ×が直る	45	0	20	0	10
バント○	0	0	45	0	4
バント◎	0	0	50	0	6
ポーカーフェイス	0	10	60	0	45

野手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
アベレージヒッター	20	60	85	65
キャッチャー○	20	20	65	70
キャッチャー◎	20	20	80	85
送球○	20	20	50	0
送球×が直る	10	10	25	0
走塁○	0	50	40	20
走塁×が直る	0	25	20	10
体当り	30	0	0	0
対左投手○	0	20	50	20
対左投手×が直る	0	10	25	10
チャンス○	0	10	10	40
チャンス×が直る	0	5	5	20
盗塁○	0	60	30	40
盗塁×が直る	0	30	15	20
内野安打	0	80	40	15
パワーヒッター	125	10	20	0
バント○	0	0	30	3
バント◎	0	0	50	6
ブロック○	40	0	20	30
ヘッドスライディング	0	20	20	20

◆社会人

投手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント
重い球	50	0	30	0	0
回復○	45	0	20	0	40
回復×が直る	22	0	10	0	20
キレ○	0	10	40	70	50
キレ×が直る	0	5	20	35	25
クイック○	0	40	20	0	20
牽制○	0	15	30	0	20
対左打者○	0	0	70	0	30
対左打者×が直る	0	0	35	0	15
打球反応○	0	15	100	0	0
ノビ○	110	0	40	0	20
ノビ×が直る	55	0	20	0	10
バント○	0	0	45	0	4
バント◎	0	0	50	0	6
ポーカーフェイス	0	10	50	0	40

野手

特殊能力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
アベレージヒッター	25	60	75	60
キャッチャー○	30	25	55	60
キャッチャー◎	30	25	75	75
送球○	30	20	50	0
送球×が直る	15	10	25	0
走塁○	0	50	40	20
走塁×が直る	0	25	20	10
体当り	40	0	0	0
対左投手○	0	20	50	20
対左投手×が直る	0	10	25	10
チャンス○	0	10	10	40
チャンス×が直る	0	5	5	20
盗塁○	0	60	30	40
盗塁×が直る	0	30	15	20
内野安打	0	80	40	15
パワーヒッター	140	10	15	0
バント○	0	0	30	3
バント◎	0	0	50	6
ブロック○	50	0	20	30
ヘッドスライディング	0	20	20	20

サブポジション取得経験点

※サブポジション取得に必要な経験点は育成選手のメインポジションによって変化し、高校卒、大学卒などの出身による違いはない。

◆メインが投手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	40	170	110
サブポジ一	40	170	110
サブポジ二	40	170	110
サブポジ三	40	170	110
サブポジ遊	40	170	110
サブポジ外	40	170	110

◆メインが捕手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	24	102	54
サブポジ遊	24	102	54
サブポジ外	20	85	45

◆メインが一塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	20	85	45
サブポジ遊	24	102	54
サブポジ外	20	85	45

◆メインが二塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ三	20	85	45
サブポジ遊	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが三塁手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	20	85	45
サブポジ遊	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが遊撃手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	20	85	45
サブポジ三	20	85	45
サブポジ外	24	102	54

◆メインが外野手の場合

能力	敏捷ポイント	技術ポイント	精神ポイント
サブポジ捕	24	102	54
サブポジ一	20	85	45
サブポジ二	24	102	54
サブポジ三	24	102	54
サブポジ遊	24	102	54

試合で入手できる特殊能力

◆投手

特殊能力	取得条件
一発病	ホームランを打たれると1/6の確率
四球男	(乱数0～2<1イニングあたりの四球数)のときに低確率で取得
寸前×	9回で自チームがリードしていて、ホームランを打たれると1/4の確率
対左打者○	左打者と対戦時に、打たれた安打数8以下で、三振を取ると1/4の確率
対左打者×	左打者と対戦時に、16安打以上打たれると1/4の確率
ランナー×	走者がいて打たれると1/12の確率
ランナー×が直る	走者がいて三振を取ると1/4の確率

◆野手

特殊能力	取得条件
三振男	三振すると1/4の確率
初球○	安打数2以上で初球を打つと1/30の確率
対左投手○	左投手と対戦時に、3安打以上打つと1/10の確率
対左投手×	左投手と対戦時に、三振すると1/4の確率
満塁男	満塁ホームランを打つ

試合のCPU難度

試合	投球	打撃	守備	走塁	監督
通常紅白戦	ふつう	ふつう	ふつう	ふつう	ふつう
塔第一試合	つよい	つよい	つよい	ふつう	つよい
塔第二試合	つよい	つよい	つよい	つよい	つよい

特殊能力表

特殊能力	効果	経験点※	条件
安定感	調子のいいときと悪いときの差が小さくなる	×	
ケガしにくい	ケガをする確率が減り、ケガしにくくなる	×	
ケガしやすい	ケガをする確率が増え、ケガしやすくなる	×	
サボりぐせ	一定の確率でジムの練習をさぼる	×	
センス○	能力アップ時の経験点が通常より少し下がる	×	
センス×	能力が上がりにくい	×	
寝坊	ジムで「休む」を実行したとき、9%の確率で寝過ごし、1日余計に消費する	×	
バント○	バントしたときに打球がゴロになりやすい	○	
バント◎	「バント○」より構えも速く、当たりの範囲が大きい	○	
バント×	バントしたときに打球がフライになりやすい	×	
ムード○	味方全員の能力が少し上がる	×	
ムード×	味方全員の能力が少し下がる	×	
ムラッ気	調子のいいときと悪いときの差が大きくなる	×	
世渡り○	練習によって得られるコーチ評価が10%アップ	×	
威圧感(投手)	威圧し相手打者のミートカーソルとパワーを下げる	×	
一発病	失投したときに50%の確率でど真ん中にいく	×	
打たれ強い	精神的に強く、ピヨリ状態になりにくい	×	
打たれ弱い	精神的に弱く、ピヨリ状態になりやすい	×	
重い球	芯でとらえていない打球は飛びにくくなる	○	
回復○	試合後の回復が早く、1日早く登板が可能	○	
回復×	試合後の回復が遅く、休息日が1日多くなる	△	
勝ち運	登板中に、自チームが負けているor同点or1点リードしているとき、味方打者のパワーがアップ	×	
キレ○	変化球が打者の手前から鋭く曲がる。変化球レベル自体は変わらない	○	
キレ×	変化球が投球後すぐに曲がり始める。変化球レベル自体は変わらない	△	
クイック○	敵の走者が「盗塁×」状態になってしまう	○	
クイック×	敵の走者が「盗塁○」状態になってしまう	×	
牽制○	素早い牽制球を投げられる	○	
四球男	3ボールになるとコントロールが減少	×	
ジャイロボール	球にホップがかかり、ノビが出る	×	
尻上がり	6回以降に能力が上がっていく	×	
スロースターター	立ち上がりが悪く、早い回だと能力が落ちる	×	
寸前×	勝利投手の権利が生じると能力が落ちる	×	
対左打者○	左打者との対戦時に、球速+2km/hなど能力アップ	○	
対左打者×	左打者との対戦時に、球速−2km/hなど能力ダウン	△	
打球反応○	ピッチャー返しをうまく処理できる	○	
短気	ピヨリ時に球速が落ちず、コントロールがさらにダウン	×	
逃げ球	失投したときにど真ん中にいきにくい	×	
ノビ○	ストレートのノビがよく、威力が球速以上に増す	○	
ノビ×	ストレートのノビが悪く、威力が球速ほど出ない	△	
低め○	ストライクゾーン低めでのコントロールがよくなる	×	
ピンチ○	ピンチに強く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がアップ	×	
ピンチ×	ピンチに弱く、得点圏に走者がいると変化球の変化量がダウン	×	

特殊能力	効果	経験点※	条件
ポーカーフェイス	ピヨリや疲れが顔に出ない	○	
負け運	登板中に、自チームが同点orリードしているとき、味方打者のパワーがダウン	×	
ランナー×	走者を背負うと能力が下がる	×	
リリース○	CPUと対戦時、CPUの打撃が惑わされやすくなる	×	
アベレージヒッター	打球が低い弾道になりやすい。そのため弱い当たりでも安打になりやすい	○	ミートカーソルB以上
威圧感(野手)	相手投手のスタミナ消費量がアップ。前後の打者の打席にも影響を与える(「打たれ強い」以外)	×	
固め打ち	その試合で2安打していると、ミートカーソル+1.5	×	
逆境○	7回以降、自チームが負けているとミートカーソル+1、パワー+15	×	
キャッチャー○	たくみなリードで自軍投手の投球のブレやスタミナ消費量を抑え、ピヨリ状態になりにくくする	○	
キャッチャー◎	投手の能力を最高に引き出す	○	「キャッチャー○」必要
広角打法	強振で流し打ちをしたとき、打球速度があまり落ちない	×	
サブポジ○	サブポジションでもメイン並みに守れる	×	
サブポジ×	サブポジションでの守備力が通常より低い	×	
サヨナラ男	最終回以降、安打が出ると逆転の打席だと、ミートカーソルとパワーがアップ	×	
三振男	2ストライクになるとミートカーソルがダウン。ただし、フルカウント時は無効	×	
守備職人	守備がうまく背中向きに走るのが速い	×	
初球○	各打席でカウント1ストライクまで、ミートカーソル+1.5、パワー+5	×	
送球○	送球するとき、球がそれにくい	○	肩力10以上必要
送球×	送球するとき、球がそれやすい	△	
走塁○	ベースランニングが通常より速い	○	
走塁×	ベースランニングが通常より遅い	△	
体当り	クロスプレイ時に捕手を弾き飛ばす	○	
代打男	代打の打席時に打力がアップ	×	
対左投手○	左投手が相手のときに打力アップ	○	
対左投手×	左投手が相手のときに打力ダウン	△	
タイムリーエラー	走者が二、三塁時にエラーをしやすい	×	
チャンス○	得点チャンスに打力アップ	○	
チャンス×	得点チャンスに打力ダウン	△	
盗塁○	盗塁時のスタートが速い	○	走力12以上必要
盗塁×	盗塁時のスタートが遅い	△	
内野安打	打撃後のスタートダッシュが速い	○	走力12以上必要
粘り男	スイング中もギリギリまでミートカーソルを動かせる。2ストライクになるとミートカーソルがアップ	×	
パワーヒッター	打球が高い弾道になりやすい。そのためホームランや外野フライが出やすい	○	パワー120以上必要
ブロック○	滑り込んでくる相手を跳ね飛ばす	○	
ヘッドスライディング	自動でヘッドスライディングをする	○	
満塁男	満塁時、ミートカーソルとパワーがアップ	×	
4番○	打順が4番で打つと、ミートカーソルとパワーがアップ。4番でなければパワーがダウン	×	
4番×	打順が4番で打つと、パワーがダウン	×	
連打○	前の打者が安打なら、ミートカーソル+1.5	×	

※○はサクセス中に経験点で取得できる特殊能力、△は経験点で直せるもの。×は経験点では取得できないもの。

サクセスモード攻略編

アイテム一覧

アイテム名	チケット枚数	イベント※1	投手	野手	効果
パワリン	1	○	○	○	体力＋30
パワリンDX	3	○	○	○	体力＋60
パワリンマッスル	2	○	○	○	筋力ポイント＋10
パワリンテクニック	2	○	○	○	技術ポイント＋10
ビフテキ	3	○	○	○	体力＋20、やる気＋1、筋力ポイント＋10
しめ鯖	3	○	○	○	体力＋20、やる気＋1、敏捷ポイント＋10
カニ味噌	3	○	○	○	やる気＋1、技術ポイント＋10
スッポン汁	3	○	○	○	投手は体力＋30、精神ポイント＋5、スタミナ＋10 野手は体力＋30、筋力ポイント＋10、精神ポイント＋5
スタミナ弁当	3	○	○	○	投手は体力＋30、やる気＋1、スタミナ＋30 野手は体力＋30、やる気＋1、筋力ポイント＋30
まんぷく弁当	5	○	○	○	体力全回復、やる気＋1、体力の最大値＋10
塩サバ弁当	3	○	○	○	体力＋20、やる気＋1、敏捷ポイント＋30
精進弁当	3	○	○	○	体力＋20、精神ポイント＋30
幕の内弁当	4	○	○	○	投手は体力＋20、筋力ポイント＋10、敏捷ポイント＋10、変化球ポイント＋10、精神ポイント＋10 野手は体力＋20、筋力ポイント＋10、敏捷ポイント＋10、技術ポイント＋10、精神ポイント＋10
お守り	―	○	○	○	スタンプの押し間違いがなくなる
地図	―	○	○	○	ドラフ島の全景がわかる
プロバット	1	○	○	○	効果なし
ミートバット	8	○	○	○	ミートカーソル＋1
技巧バット	15	○	○	○	ミートカーソル＋2
力のバット	3	○	○	○	パワー＋5
豪腕のバット	12		○	○	パワー＋20
万能バット	10		○	○	ミートカーソル＋1、パワー＋5
見返りバット	―	○	○	○	試合内容で得られる経験点の増減が約1.5倍になる
黒眼バット	―	○		○	「アベレージヒッター」取得
神樹バット	―	○		○	「パワーヒッター」取得
天地玄黄バット	―	○		○	「広角打法」取得
プログラブ	1	○	○	○	効果なし
ノーミスグラブ	3	○	○	○	エラー率－5
高級グラブ	7	○	○	○	守備力＋1、エラー率－1
達人グラブ	15		○	○	守備力＋2、エラー率－2
守備専念グラブ	15		○	○	守備力＋1、肩力＋1
職人のグラブ	15		○	○	「守備職人」取得
プロスパイク	1	○	○	○	効果なし
ダッシュスパイク	6	○	○	○	走力＋1
俊足スパイク	13		○	○	走力＋2
韋駄天スパイク	20		○	○	走力＋3
ベースランスパイク	7		○	○	「走塁○」取得
スチールスパイク	10		○	○	「盗塁○」取得
プロボール	1	○	○		効果なし
高速ボール	4	○	○		球速＋1km/h
速球ボール	9		○		球速＋2km/h
豪速球ボール	15		○		球速＋3km/h
コントロールボール	3	○	○		コントロール＋10
精密コントロールボール	7		○		コントロール＋20
スナイパーボール	10		○		コントロール＋30
万能ボール	8	○	○		球速＋1km/h、コントロール＋10
エースボール	15		○		球速＋2km/h、コントロール＋20
見返りボール	10	○	○		試合内容で得られる経験点の増減が約1.5倍になる
力のリストバンド	2	○		○	パワー＋2
技のリストバンド	2	○		○	エラー率－3
精神のリストバンド	5	○		○	「チャンス○」取得※2

※1：イベント欄に○があるものは、イベントで入手できるアイテム。
※2：サクセス中は装備していても「チャンス○」は表示されず、終了時に追加される。間違って、経験点で取得してしまうとムダになるので注意。

アイテム販売と曜日の関係

◆ドリンク

表示場所	アイテム	販売日
1個目	パワリン	毎日
2個目	パワリンDX	毎日
3個目	パワリンテクニック	月、水、金
	パワリンマッスル	火、木、土、日

◆リストバンド

表示場所	アイテム	販売日
1個目	力のリストバンド	毎日
2個目	技のリストバンド	毎日
3個目	精神のリストバンド	毎日

◆バット

表示場所	アイテム	販売日
1個目	プロバット	火、木、土、日
	ミートバット	月、水、金
	技巧バット	月、水、金（「ミートバット」を所持）
2個目	豪腕のバット	火、木、土、日
	力のバット	月、水、金
3個目	万能バット	毎日

◆グラブ

表示場所	アイテム	販売日
1個目	プログラブ	月、水、金
	ノーミスグラブ	火、木、土、日
2個目	高級グラブ	月、水、金
	達人グラブ	火、木、土、日
3個目	守備専念グラブ	月、水、金
	職人のグラブ	火、木、土、日

◆スパイク

表示場所	アイテム	販売日
1個目	ダッシュスパイク	毎日
2個目	俊足スパイク	毎日
3個目	韋駄天スパイク	月、木
	ベースランスパイク	火、金
	スチールスパイク	水、土、日

◆ボール

表示場所	アイテム	販売日
1個目	高速ボール	水、土、日
	速球ボール	月、木
	豪速球ボール	火、金
2個目	コントロールボール	水、土、日
	精密コントロールボール	月、木
	スナイパーボール	火、金
3個目	万能ボール	水、土、日
	エースボール	月、木
	見返りボール	火、金

◆食べ物

9種類ある食べ物は、下記の計算式で計算された数値が高いほうから3つが選ばれる。

・計算式

①（曜日データ（0～6）＋表のポイント）を9で割ったあまり
②（パワー＋表のポイント）を9で割ったあまり
①＋②の合計値をくらべる
※曜日データとは日曜日が0で、順にNoが振られて、土曜日が6になる。

・アイテムとポイント

ポイント	アイテム
1	ビフテキ
2	まんぷく弁当
3	塩サバ弁当
4	しめ鯖
5	精進弁当
6	スッポン汁
7	スタミナ弁当
8	幕の内弁当
9	カニ味噌

仲間データ

◆仲間野手能力データ

背番号	登録名	利き腕 投/打	守備ポジション	ミート/カーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ	打法 / ユニフォーム	特殊能力
99	矢部明雄	右 / 右	外	E / 3	E / 70	C / 11	E / 6	E / 6	3	ノーマル / 矢部用	
18	猪狩　守	左 / 左	投	E / 3	A / 145	B / 12	A / 14	B / 13	4	ノーマル / 猪狩兄弟用	パワーヒッター／安定感／強振多用
27	猪狩　進	右 / 左	捕	C / 5	E / 65	B / 13	B / 13	B / 12	3	ノーマル / 猪狩兄弟用	アベレージヒッター／キャッチャー◎
01	阿畑やすし	右 / 右	投	E / 3	D / 80	D / 9	D / 9	C / 10	3	ノーマル / 阿畑用	
01	早川あおい	右 / 右	投	G / 1	G / 0	F / 4	D / 8	E / 6	2	ノーマル / あおい用	
07	ミッキー	右 / 右	外 遊	D / 4	E / 75	A / 14	C / 10	C / 10	2	ノーマル / ミッキー用	盗塁○／走塁○／ヘッドスライディング
5	森里　学	右 / 右	捕 三	D / 4	C / 96	D / 8	C / 10	C / 10	2	ノーマル / 森里用	キャッチャー○／送球○
69	工藤　晶	右 / 右	外	C / 5	C / 98	C / 10	D / 9	C / 10	4	ノーマル / 工藤用	流し打ち／チームプレイ×
78	DJB-78	左 / 両	投	D / 4	F / 50	E / 7	E / 7	E / 7	1	ノーマル / DJB-78用	
4	永瀬大河	右 / 右	二	D / 4	E / 68	C / 10	C / 11	C / 11	2	ノーマル / 永瀬用	チャンス×／ケガしやすい／タイムリーエラー
59	古谷正美	右 / 右	外	D / 4	B / 115	D / 8	D / 9	E / 6	3	古谷専用 / 古谷用	三振男
77	太田　力	右 / 右	一	G / 1	A / 180	G / 1	G / 1	F / 4	4	ノーマル / 太田用	パワーヒッター／体当り／ブロック○／ケガしにくい／強振多用
22	高木幸男	右 / 左	捕 二	E / 3	F / 50	E / 7	F / 5	D / 8	1	高木専用 / 高木用	バント◎／対左投手×／ケガしやすい／慎重打法
34	小手崎優	右 / 右	二	E / 3	F / 60	E / 7	E / 7	D / 9	2	ノーマル / 小手崎用	粘り男
96	大成　功	右 / 右	投 一	F / 2	E / 79	E / 6	E / 7	D / 8	1	ノーマル / 大成用	
666	姫野カレン	右 / 右	一 外	G / 1	G / 0	G / 1	G / 1	G / 1	1	ノーマル / カレン用	体当り／ケガしにくい／暴走
88	市原ヨネ	右 / 両	一	G / 1	G / 0	G / 1	G / 1	G / 1	2	ノーマル / ヨネ用	逆境○／ケガしやすい
100	ダイジョーブ博士	右 / 右	一	G / 1	G / 0	G / 1	G / 1	G / 1	1	ノーマル / 博士用	
84	パピヨン	右 / 両	投 遊 二	B / 6	A / 155	A / 14	A / 14	A / 14	3	ノーマル / パピヨン用	パワーヒッター／アベレージヒッター／威圧感
1	服部イチロー	右 / 右	投	E / 3	E / 70	B / 12	B / 12	B / 12	3	ノーマル / 服部兄弟用	
2	服部ジロー	右 / 右	捕	F / 2	F / 50	E / 6	E / 7	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
3	服部サブロー	右 / 右	一	F / 2	E / 70	E / 6	E / 6	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
4	服部シロー	右 / 右	二	F / 2	F / 50	E / 6	E / 6	E / 7	2	ノーマル / 服部兄弟用	
5	服部ゴロー	右 / 右	三	F / 2	F / 50	E / 6	E / 7	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
6	服部ロクロー	右 / 右	遊	F / 2	F / 50	E / 6	E / 7	E / 7	2	ノーマル / 服部兄弟用	
7	服部シチロー	右 / 右	外	F / 2	F / 50	E / 7	E / 6	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
8	服部ハチロー	左 / 左	外	F / 2	F / 50	D / 8	D / 8	E / 7	2	ノーマル / 服部兄弟用	
9	服部クロー	右 / 右	外	F / 2	F / 50	E / 7	E / 7	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
10	服部ジュウロー	右 / 右	投	F / 2	F / 50	F / 4	E / 7	F / 5	2	ノーマル / 服部兄弟用	
11	服部トウイチロー	右 / 右	捕	F / 2	F / 50	E / 6	E / 6	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	
12	服部トウジロー	右 / 右	一	F / 2	E / 70	E / 6	E / 6	E / 6	2	ノーマル / 服部兄弟用	

◆イベント後能力アップデータ

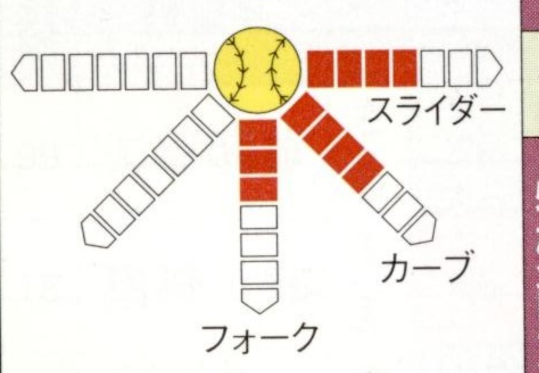
背番号	登録名	利き腕 投/打	守備ポジション	ミート/カーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ	打法 / ユニフォーム	特殊能力
99	矢部明雄(9月)	右 / 右	外	E / 3	D / 80	C / 11	D / 8	D / 8	3	ノーマル / 矢部用	
99	矢部明雄(10月)	右 / 右	外	D / 4	D / 85	C / 11	C / 10	D / 9	3	ノーマル / 矢部用	
99	矢部明雄(11月)	右 / 右	外	C / 5	D / 90	B / 12	C / 11	C / 10	3	ノーマル / 矢部用	
99	矢部明雄(11月)	右 / 右	外	C / 5	C / 100	B / 13	C / 11	C / 11	3	ノーマル / 矢部用	アベレージヒッター／内野安打
3	服部サブロー	右 / 右	一	E / 3	D / 85	C / 10	C / 10	D / 9	2	ノーマル / 服部兄弟用	
4	服部シロー	右 / 右	二	E / 3	E / 75	E / 7	D / 8	D / 8	2	ノーマル / 服部兄弟用	
5	服部ゴロー	右 / 右	三	E / 3	E / 75	D / 8	D / 8	E / 7	2	ノーマル / 服部兄弟用	
8	服部ハチロー	左 / 左	外	F / 2	E / 70	D / 9	D / 9	D / 8	2	ノーマル / 服部兄弟用	
10	服部ジュウロー	右 / 右	投	F / 2	F / 50	G / 3	G / 3	G / 3	2	ノーマル / 服部兄弟用	
11	服部トウイチロー	右 / 右	捕	F / 2	D / 80	E / 7	E / 7	D / 8	2	ノーマル / 服部兄弟用	
12	服部トウジロー	右 / 右	一	F / 2	D / 80	E / 7	D / 8	E / 7	2	ノーマル / 服部兄弟用	

◆仲間投手能力データ

18 猪狩守
投法：ワインドアップ オーバースロー

球速	コントロール	スタミナ
147km/h	A(180)	B(130)

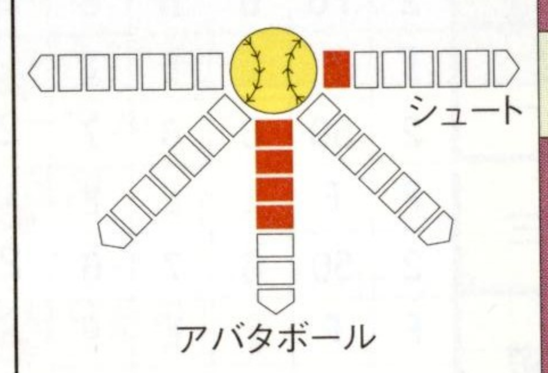
特殊能力：尻上がり／安定感／リリース○／ピンチ○



01 阿畑やすし
投法：ノーワインドアップ スリークォーター

球速	コントロール	スタミナ
136km/h	D(130)	B(150)

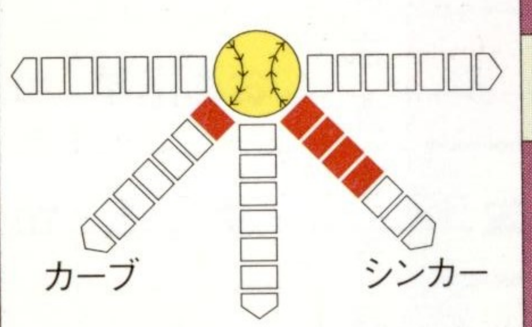
特殊能力：



01 早川あおい
投法：ノーワインドアップ アンダースロー

球速	コントロール	スタミナ
135km/h	D(130)	D(65)

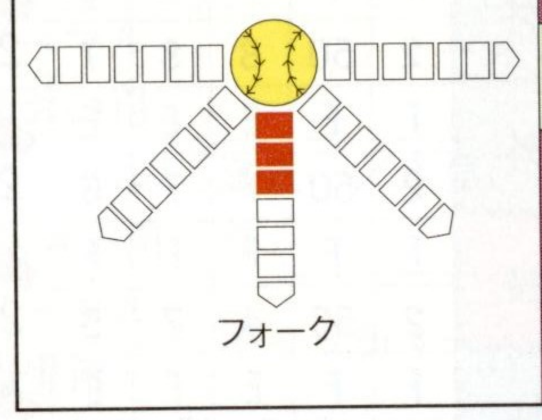
特殊能力：短気



78 DJB－78
投法：ワインドアップ オーバースロー

球速	コントロール	スタミナ
147km/h	A(225)	B(130)

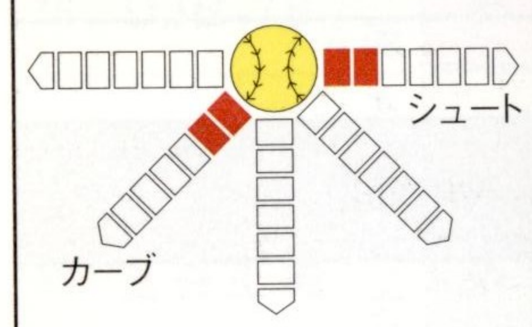
特殊能力：安定感／ポーカーフェイス／テンポ○



96 大成功
投法：ワインドアップ スリークォーター

球速	コントロール	スタミナ
128km/h	B(155)	D(70)

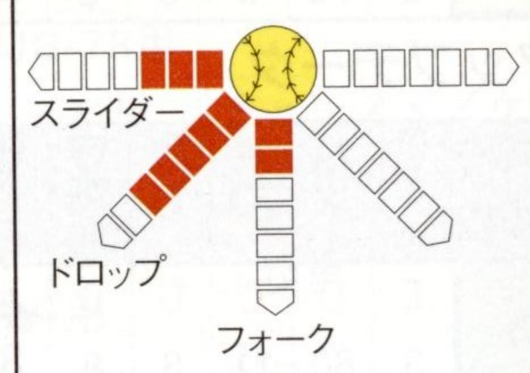
特殊能力：寸前×／負け運



84 パピヨン
投法：ノーワインドアップ 専用モーション

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	A(181)	F(30)

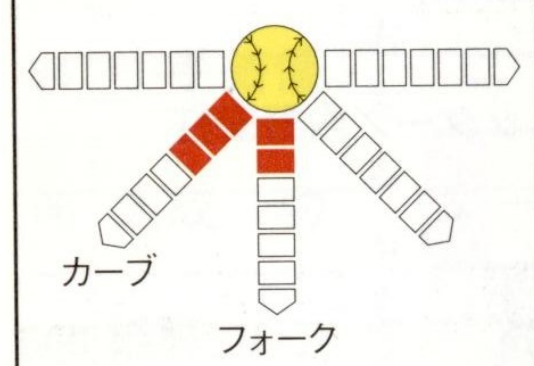
特殊能力：キレ○／ノビ○／ポーカーフェイス



1 服部イチロー
投法：ワインドアップ オーバースロー

球速	コントロール	スタミナ
135km/h	D(120)	C(90)

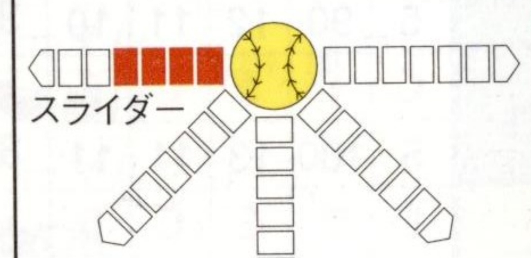
特殊能力：



10 服部ジュウロー
投法：ノーワインドアップ サイドスロー

球速	コントロール	スタミナ
136km/h	G(80)	F(20)

特殊能力：

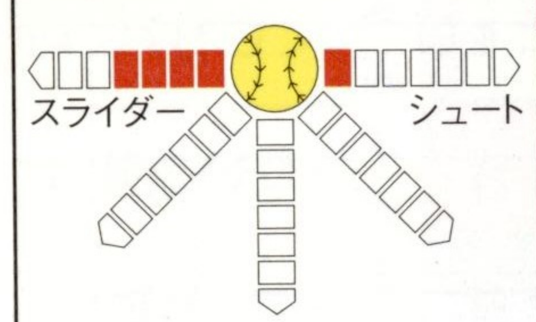


◆イベント後能力アップデータ

10 服部ジュウロー
投法：ノーワインドアップ サイドスロー

球速	コントロール	スタミナ
138km/h	G(80)	F(20)

特殊能力：



得意な練習一覧

名前	基礎	筋力	打撃	走塁	守備	球速	コントロール	変化球	リフレッシュ	メンタル	友情タッグ練習の相手(練習内容)
矢部明雄	△	－	－	△	△	－	－	－	△	－	早川あおい(リフレッシュ)
猪狩守	－	－	◎	－	－	◎	－	－	－	－	猪狩進(打撃)／パピヨン(球速)
猪狩進	－	－	○	○	◎	－	－	－	－	－	猪狩守(打撃)／ミッキー(走塁)
阿畑やすし	－	－	－	－	－	△	－	◎	－	－	早川あおい(変化球)
早川あおい	－	－	－	－	－	－	○	○	◎	－	阿畑やすし(変化球)／矢部明雄(リフレッシュ)
ミッキー	△	－	－	◎	－	－	－	－	－	－	猪狩進(走塁)
森里学	○	－	－	－	○	－	－	－	－	－	工藤晶(守備)
工藤晶	－	－	△	－	△	－	－	－	－	－	森里学(守備)
DJB-78	－	－	－	－	－	○	◎	－	－	－	ダイジョーブ博士(コントロール)
永瀬大河	－	－	－	－	△	－	－	－	－	－	
古谷正美	－	△	－	－	－	－	－	－	－	－	太田力(筋力)
太田力	－	◎	○	－	－	－	－	－	－	－	古谷正美(筋力)
高木幸男	－	－	－	－	－	－	－	－	－	◎	市原ヨネ(メンタル)
小手崎優	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	
大成功	○	－	－	－	－	－	△	－	－	△	姫野カレン(基礎)
姫野カレン	△	－	－	－	－	－	－	－	－	－	大成功(基礎)
市原ヨネ	－	－	－	－	－	－	－	－	◎	△	高木幸男(メンタル)
ダイジョーブ博士	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	DJB-78(コントロール)
パピヨン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	猪狩守(球速)
服部兄弟	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	

※服部兄弟はイチローからトウジローまで12人とも同じ。
※◎、○、△は効果あり、－は効果なし。

タッグ練習効果表

練習メニュー	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント
基礎	1	0	0	0	1
筋力	1	0	0	0	0
打撃	1	0	1	0	0
走塁	0	1	0	0	0
守備	0	1	1	0	0
球速	1	0	0	0	0
コントロール	0	0	1	0	0
変化球	0	0	1	1	0
リフレッシュ	0	0	1	0	0
メンタル	0	0	0	0	1

※効果は重複せず一定(ふたりのときも同じ)。

育成選手の初期能力

◆投手

パターン	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	球速	コントロール	スタミナ	特殊能力
1	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	125km/h	F(100)	E(40)	
2	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	127km/h	F(105)	E(35)	
3	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	F(4)	7	1	129km/h	E(110)	F(30)	
4	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	130km/h	E(110)	F(30)	
5	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	130km/h	G(75)	E(50)	
6	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(2)	7	1	135km/h	G(60)	F(15)	
7	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	125km/h	D(120)	F(30)	
8	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	125km/h	G(90)	E(60)	
9	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)	7	1	130km/h	F(100)	E(35)	
10	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	129km/h	F(100)	E(40)	
11	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	125km/h	E(110)	E(40)	センス○
12	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	129km/h	G(90)	E(45)	ケガしやすい
13	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	129km/h	F(100)	E(40)	サボリぐせ
14	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	129km/h	G(80)	E(50)	寝坊
15	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	132km/h	F(100)	E(45)	ケガしやすい
16	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	131km/h	F(100)	E(45)	センス×／寝坊
17	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)	7	1	140km/h	D(120)	F(20)	センス○

◆投球フォームが固有になる条件

	名前	チーム	肌の色	初期設定の投球フォーム
現役選手	岡島	巨人	黄	オーバースロー
	工藤	巨人	黄	オーバースロー
	桑田	巨人	黄	オーバースロー
	川崎	中日	黄	オーバースロー
	バンチ	中日	白	オーバースロー
	山本昌	中日	黄	スリークォーター
	川村	横浜	黄	オーバースロー
	木塚	横浜	黄	サイドスロー
	小宮山	横浜	黄	スリークォーター
	石井一	ヤクルト	黄	オーバースロー
	五十嵐	ヤクルト	黄	オーバースロー
	小林幹	広島	黄	オーバースロー
	苫米地	広島	黄	オーバースロー
	山内	広島	黄	オーバースロー
	川尻	阪神	黄	サイドスロー
	星野	阪神	黄	オーバースロー
	吉田豊	阪神	黄	スリークォーター
	ハンセル	阪神	白	スリークォーター
	斎藤	福岡ダイエー	黄	オーバースロー
	ラジオ	福岡ダイエー	白	スリークォーター
	ペドラザ	福岡ダイエー	白	スリークォーター
	石井	西武	黄	オーバースロー
	デニー	西武	黄	サイドスロー
	西口	西武	黄	スリークォーター
	松坂	西武	黄	オーバースロー
	森	西武	黄	オーバースロー
	ミラバル	日本ハム	赤	オーバースロー
	岩下	オリックス	黄	サイドスロー
	具臺晟	オリックス	黄	スリークォーター
	カルロス	オリックス	白	サイドスロー
	小林雅	千葉ロッテ	黄	オーバースロー
	竹清	千葉ロッテ	黄	オーバースロー
	ミンチー	千葉ロッテ	白	スリークォーター
	エルビラ	大阪近鉄	赤	オーバースロー
OB選手	村田	千葉ロッテ	黄	オーバースロー

サクセスを開始するときに左表の条件で登録すると、50%の確率で、初期値から固有の投球フォームになる。名前を変更したいときには、サクセスを終了したあとにアレンジして、登録名変更で変えていこう。ただし、ペドラザなどの4文字以上の選手と具臺晟は、名前の入力欄を空欄にしてスタートボタンを押すか、終了を選択してランダムで選ばれる選手名で実行しないと効果はない(半角カタカナなどで入力してもダメ)。

◆野手

パターン	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	エラー率	弾道タイプ	球速	コントロール	スタミナ	特殊能力
1	F(2)	F(50)	G(3)	G(3)	G(3)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
2	F(2)	F(50)	G(2)	F(4)	G(3)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
3	F(2)	F(50)	F(4)	G(3)	G(2)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
4	F(2)	F(50)	G(3)	G(2)	F(4)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
5	G(1)	E(70)	G(2)	G(2)	G(2)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
6	F(2)	F(50)	G(2)	G(3)	G(3)	7	2	100km/h	G(20)	G(0)	
7	E(3)	F(50)	G(3)	G(3)	G(2)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
8	G(1)	F(50)	F(4)	F(4)	F(4)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	サボリぐせ
9	E(3)	F(60)	G(2)	G(2)	G(3)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	センス×
10	F(2)	F(40)	F(4)	F(4)	F(4)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	ケガしやすい
11	F(2)	F(40)	G(2)	G(2)	G(2)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	センス○
12	F(2)	F(60)	G(3)	G(2)	F(4)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
13	F(2)	F(50)	F(4)	G(3)	G(3)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	
14	F(2)	F(60)	G(2)	G(3)	G(3)	7	3	100km/h	G(20)	G(0)	
15	F(2)	F(60)	F(4)	F(4)	F(4)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	センス×／寝坊
16	F(2)	F(50)	F(5)	F(4)	F(5)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	ケガしやすい/サボリぐせ/寝坊
17	E(3)	E(70)	D(8)	D(8)	D(8)	7	1	100km/h	G(20)	G(0)	センス○

◆打撃フォームが固有になる条件

	名前	チーム	肌の色	初期設定の打撃フォーム
現役選手	江藤	巨人	黄	スタンダード
	高橋由	巨人	黄	スタンダード
	松井	巨人	黄	スタンダード
	吉永	巨人	黄	スタンダード
	マルティネス	巨人	黒	クラウチング
	大豊	中日	黄	一本足
	山崎	中日	黄	スタンダード
	種田	中日	黄	スタンダード
	石井琢	横浜	黄	スタンダード
	波留	横浜	黄	スタンダード
	ズーバー	横浜	白	スタンダード
	高橋智	ヤクルト	黄	クラウチング
	古田	ヤクルト	黄	スタンダード
	前田	広島	黄	スタンダード
	町田	広島	黄	スタンダード
	城島	福岡ダイエー	黄	スタンダード
	松井	西武	黄	スタンダード
	カブレラ	西武	赤	スタンダード
	小笠原	日本ハム	黄	スタンダード
	片岡	日本ハム	黄	スタンダード
	田中幸	日本ハム	黄	一本足
	初芝	千葉ロッテ	黄	スタンダード
	ボーリック	千葉ロッテ	白	クラウチング
	礒部	大阪近鉄	黄	スタンダード
	中村	大阪近鉄	黄	スタンダード
	ローズ	大阪近鉄	黒	スタンダード
OB選手	八重樫	ヤクルト	黄	スタンダード
	近藤和	横浜	黄	スタンダード
	梨田	大阪近鉄	黄	スタンダード

サクセスを開始するときに左表の条件で登録すると、50%の確率で、初期値から固有の打撃フォームになる。名前を変更したいときには、サクセスを終了したあとにアレンジして、登録名変更で変えていこう。ただし、カブレラなどの4文字以上の選手は、名前の入力欄を空欄にしてスタートボタンを押すか、終了を選択してランダムで選ばれる選手名で実行しないと効果はない(半角カタカナなどで入力してもダメ)。

マップとジム

◆施設の数と配置場所

施設	数	場所
セントラルタワー	1個	固定
病院	1個	固定
街	7個	ランダム
神社	3個	ランダム
ジム	52個	ランダム
ひいきの球団ジム	12個	ランダム
その他の球団ジム	20個	ランダム
球団に属さない練習ジム	20個	ランダム

◆ジムタイプの出現確率

ジムのタイプ	投手	野手
世界一の練習設備	1.05%	1.09%
特徴がない	26.18%	27.32%
打撃練習が得意	1.05%	16.39%
守備練習が得意	5.24%	16.39%
走塁練習が得意	1.05%	16.39%
体力アップ練習が得意	18.33%	19.13%
変化球練習が得意	15.71%	1.09%
コントロールアップ練習が得意	15.71%	1.09%
球速アップ練習が得意	15.71%	1.09%

◆ジムの練習メニュー出現確率

練習メニュー	投手	野手
筋力	1.28%	24.10%
打撃	1.28%	24.10%
走塁	1.28%	24.10%
守備	19.23%	24.10%
球速	25.64%	1.20%
コントロール	25.64%	1.20%
変化球	25.64%	1.20%

ジムでもらえるスタンプとチケット

※球団スタンプは球団ジムで基本的に1個押してもらえるが、練習スタンプの合計が3個以上ないともらえない。ただし、1個なら10%、2個なら20%の確率で特別に押してもらえる。

※練習スタンプは球団ジムと練習ジムで押してもらえ、下表のように、基本的にはジムが得意としているスタンプをもらえる。ひとつのジムで最大3個まで押してもらえ、追加で押してもらえる確率はそれぞれ9%となる。

※センターチケットは世界一のジムなら確実に2枚、それ以外は基本が1枚で、7%の確率で2枚、1%の確率で3枚もらえる。

◆特徴による練習レベルの変化と押される練習スタンプ

ジムのタイプ	基礎	筋力	打撃	走塁	守備	球速	コントロール	変化球	リフレッシュ	メンタル	スタンプ
世界一の練習設備	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	ランダム
特徴がない	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ランダム
打撃練習が得意	0	0	+1	0	0	0	0	0	+1	0	打撃
守備練習が得意	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	+1	守備
走塁練習が得意	0	0	0	+1	0	0	0	0	+1	0	走塁
体力アップ練習が得意	+1	+1	0	0	0	0	0	0	+1	+1	基礎・メンタル・リフレッシュのランダム
変化球練習が得意	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	+1	変化球
コントロールアップ練習が得意	0	0	0	0	0	0	+1	0	+1	+1	コントロール
球速アップ練習が得意	0	0	0	0	0	+1	0	0	+1	0	球速

◆球団スタンプが押される条件

1 空きがあれば空きの場所を優先して押す。
2 今から押してもらうスタンプと同じスタンプがひとつでもあれば、それ以外の場所に押す。
3 空きがなく、今から押してもらうスタンプと同じ球団のスタンプがない場合
①3つとも異なる球団スタンプ
ランダムで押され、50%の確率で志望球団以外が対象となる。
②同じ球団スタンプがふたつ揃っている
25%の確率でふたつ揃っているほうに上書きされる。ただし、「お守り」を持っている場合は、ふたつ揃っているほうに上書きされることはない。

試合で取得できる経験点

◆投手

「見返りボール」なし	「見返りボール」装備
イニング×1	イニング×2
奪三振×3	奪三振×5
自責点×−8	自責点×−12
被安打×−3	被安打×−5
被本塁打×−4	被本塁打×−6
四球×−1	四球×−2
死球×−1	死球×−2

勝利：(結果+3)×2
敗戦(引き分け)：結果のみ
※敏捷ポイントは得られた得点の1/8、精神ポイントは1/4になる。また、このふたつの経験点は、1点以下だと切り捨てられて入手できないこともある。また安打を打たれ過ぎるなど、結果がマイナスの場合は経験点は得られない。

◆野手

「見返りバット」なし	「見返りバット」装備
安打×4	安打×6
二塁打×1	二塁打×2
三塁打×2	三塁打×3
ホームラン×3	ホームラン×4
盗塁×3	盗塁×4
打点×2	打点×3
三振×−2	三振×−4

勝利：(結果+3)×2
敗戦(引き分け)：結果のみ
※変化球ポイントは得られた得点の1/16(表示されない)、精神ポイントは1/4になる。また、このふたつの経験点は、2点以下だと切り捨てられて入手できないこともあるが、ほかの経験点は最低でも1点を得られる。また盗塁は自分で狙えないので、出塁したあとはCPU任せとなる。

試験の合格点の算出方法

投手の場合

① 18−(クリアしたジムの数) ※答えが8未満なら8
② ①の答え−試合数 ※ただし試合数が0なら+5。答えが7未満なら7
③ ②の答え−(スカウトポイント×3)
計算結果が1未満なら1、21以上なら20に固定
例：ジムクリア数12、試合数2、スカウトポイント0なら、①18−12=6→8、②8−2=6→7、③7−(0×3)で7点が合格点になる

野手の場合

① 18−(クリアしたジムの数) ※答えが8未満なら8
② ①の答え−試合数 ※ただし試合数が0なら+5。答えが7未満なら7
③ ②の答え−(スカウトポイント×3)
計算結果が4未満なら4
例：ジムクリア数5、試合数2、スカウトポイント1なら、①18−5=13、②13−2=11、③11−(1×3)で8点が合格点になる

1か月目に黒服からもらえるアイテムと計算方法

数値	アイテム
10以上	見返りボール(投手) 見返りバット(野手)
8〜9	お守り
6〜7	まんぷく弁当
4〜5	スッポン汁
3以下	パワリン

計算式=経験した試合数+練習スタンプ数+球団スタンプ数

※「見返りバット」「見返りボール」は、1か月間基礎練習をして、多くのジムをクリアするのを基本とし、あとはジムでたくさんのスタンプをもらえるか、街が近くにあって試合がたくさんできるなど、運がよければ入手できる。

友情タッグ練習の効果

◆基礎(大成功&姫野カレン)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	5	0	0	0	3	30
レベル2	−17	6	0	0	0	4	33
レベル3	−17	7	0	0	0	5	36
レベル4	−17	8	0	0	0	6	39
レベル5	−17	9	0	0	0	7	41
レベル6	−17	10	0	0	0	8	43
レベル7	−17	11	0	0	0	9	45
レベル8	−17	12	0	0	0	10	47
レベル9	−17	13	0	0	0	11	49
レベル10	−17	14	0	0	0	12	51

◆筋力(古谷正美&太田力)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	29	0	0	0	0	25
レベル2	−17	32	0	0	0	0	25
レベル3	−17	35	0	0	0	0	25
レベル4	−17	38	0	0	0	0	25
レベル5	−17	41	0	0	0	0	25
レベル6	−17	43	0	0	0	0	25
レベル7	−17	45	0	0	0	0	25
レベル8	−17	47	0	0	0	0	25
レベル9	−17	49	0	0	0	0	25
レベル10	−17	51	0	0	0	0	25

◆打撃(猪狩守&猪狩進)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	22	0	22	0	0	25
レベル2	−17	23	0	23	0	0	25
レベル3	−17	24	0	24	0	0	25
レベル4	−17	25	0	25	0	0	25
レベル5	−17	26	0	26	0	0	25
レベル6	−17	27	0	27	0	0	25
レベル7	−17	28	0	28	0	0	25
レベル8	−17	29	0	29	0	0	25
レベル9	−17	30	0	30	0	0	25
レベル10	−17	31	0	31	0	0	25

◆走塁(猪狩進&ミッキー)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	3	31	0	0	0	25
レベル2	−17	4	34	0	0	0	25
レベル3	−17	5	37	0	0	0	25
レベル4	−17	6	40	0	0	0	25
レベル5	−17	7	43	0	0	0	25
レベル6	−17	8	46	0	0	0	25
レベル7	−17	9	49	0	0	0	25
レベル8	−17	10	52	0	0	0	25
レベル9	−17	11	55	0	0	0	25
レベル10	−17	12	58	0	0	0	25

※仲間の体力は主人公の2倍消費する。

・やる気による変動

友情タッグ練習の場合は、やる気によって右表の値が増減されて取得経験点が決まる。

絶好調	好調	普通	不調	絶不調
+4	+2	0	−2	−4

◆守備(森里学&工藤晶)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	0	8	23	0	1	25
レベル2	−17	0	10	26	0	1	25
レベル3	−17	0	12	29	0	2	25
レベル4	−17	0	14	33	0	2	25
レベル5	−17	0	16	35	0	3	25
レベル6	−17	0	18	38	0	3	25
レベル7	−17	0	20	40	0	4	25
レベル8	−17	0	21	42	0	4	25
レベル9	−17	0	22	44	0	5	25
レベル10	−17	0	23	46	0	5	25

◆球速(猪狩守&パピヨン)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	27	0	2	0	0	25
レベル2	−17	28	0	2	0	0	25
レベル3	−17	29	0	3	0	0	25
レベル4	−17	31	0	3	0	0	25
レベル5	−17	33	0	4	0	0	25
レベル6	−17	35	0	4	0	0	25
レベル7	−17	37	0	5	0	0	25
レベル8	−17	39	0	5	0	0	25
レベル9	−17	41	0	6	0	0	25
レベル10	−17	43	0	6	0	0	25

◆コントロール(ダイジョーブ博士&DJB-78)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	1	0	26	3	3	25
レベル2	−17	2	0	27	4	4	25
レベル3	−17	3	0	28	5	5	25
レベル4	−17	4	0	29	6	6	25
レベル5	−17	5	0	30	7	7	25
レベル6	−17	6	0	31	8	8	25
レベル7	−17	7	0	32	9	9	25
レベル8	−17	8	0	33	10	10	25
レベル9	−17	9	0	34	11	11	25
レベル10	−17	10	0	35	12	12	25

◆変化球(早川あおい&阿畑やすし)

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	0	0	6	17	3	25
レベル2	−17	0	0	7	19	3	25
レベル3	−17	0	0	8	21	3	25
レベル4	−17	0	0	9	23	3	25
レベル5	−17	0	0	10	25	3	25
レベル6	−17	0	0	11	27	3	25
レベル7	−17	0	0	12	29	3	25
レベル8	−17	0	0	13	31	3	25
レベル9	−17	0	0	14	33	3	25
レベル10	−17	0	0	15	35	3	25

◆リフレッシュ（矢部明雄&早川あおい）

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	50	0	0	5	0	0	19
レベル2	53	0	0	6	0	0	19
レベル3	56	0	0	7	0	0	20
レベル4	59	0	0	8	0	0	20
レベル5	62	0	0	9	0	0	20
レベル6	65	0	0	10	0	0	20
レベル7	68	0	0	11	0	0	20
レベル8	71	0	0	12	0	0	20
レベル9	74	0	0	13	0	0	20
レベル10	77	0	0	14	0	0	20

◆メンタル（高木幸男&市原ヨネ）

レベル	体力	筋力ポイント	敏捷ポイント	技術ポイント	変化球ポイント	精神ポイント	コーチ評価
レベル1	−17	0	0	0	0	12	25
レベル2	−17	0	0	0	0	15	25
レベル3	−17	0	0	0	0	18	25
レベル4	−17	0	0	0	0	21	25
レベル5	−17	0	0	0	0	24	25
レベル6	−17	0	0	0	0	27	25
レベル7	−17	0	0	0	0	30	25
レベル8	−17	0	0	0	0	33	25
レベル9	−17	0	0	0	0	37	25
レベル10	−17	0	0	0	0	40	25

仲間の評価と回復量

◆パートナー選択時のメッセージと評価

メッセージ	評価
「好き、信頼〜」の類	60以上
「がんばろう〜」の類	30〜59
「嫌い、信頼してない」の類	29以下

◆仲間の評価と別れ

評価	発生イベント
10以下、20以下	警告イベント発生
0	別れイベント発生

※あおい、工藤、博士には別れのイベントはない。また、ヨネ&ゆりかも、このイベントでは別れない。

◆練習と仲間の評価

状態	評価
パートナーに選んだ	＋3
パートナーに選ばれなかった	−1
タッグ練習を発生させる	＋2
友情タッグ練習を発生させる	＋5
タッグ練習発生条件で仲間の体力が足りない	−10

◆「休み」コマンドと仲間の体力回復量

出身	仲間の回復量	主人公の回復量
高校卒	＋53	＋33
大学卒	＋50	＋30
社会人	＋47	＋27

誌上ドラフト会議

ではここで、編集部で育成した、投手14人、野手24人、総勢38人の選手たちを紹介していこう。すべての守備位置を揃えて、さまざまなタイプの選手を用意してみたので、ぜひ活用してほしい。

投手14人、野手24人

笑いあり、涙ありのドラフ島で、数々の試練を乗り越えて、プロへの道を切り開いたオリジナル選手たち38名を紹介していこう。ペナントのドラフト候補生として使うもよし、自分のひいきの球団にアレンジして戦力補強するもよし、敵に回して戦ってみるなど好きなように使ってほしい。選手を入力するときは「データあれこれ」の「育成選手パスワード入力」を選択して、間違えないように入力していけば大丈夫だ。本書に掲載してあるオリジナル選手のパスワードは、編集部で何度も確認して間違いのないようにしてあるので、1字ずつよく確かめて入力してほしい。



選手をセーブしておくと「ペナント」で、ドラフトに登場することもある

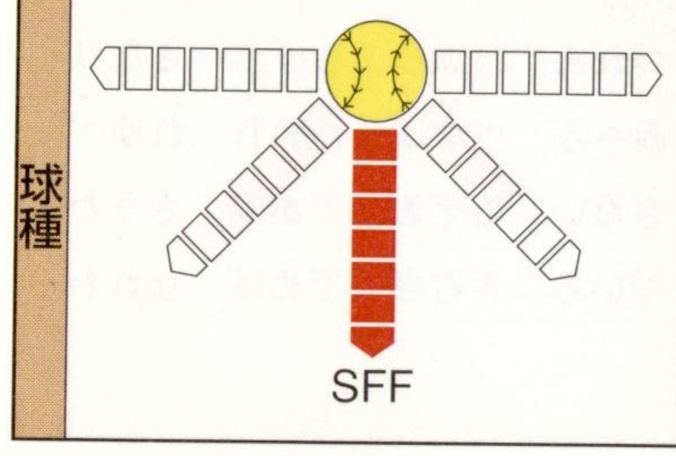
梅田

投法	オーバースロー	所属	巨人
利き腕	右投右打		

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
G(1)	F(26)	G(3)	E(7)	F(4)

球速	コントロール	スタミナ	特殊能力
150km/h	A(180)	C(90)	重い球／対左打者○／牽制○／ムード○

球種



パスワード

げばれ　ばやな　せへわ　わきほ　はすぢ　げずき　らのす　さなえ
ぼごち　くやな　んよふ　ふまち　みずろ　ほがぼ　けちぜ　みせら
もよえ　ほのへ　ずわも　べきふ　ぐねい　わけお　きたぐ　すぢわ
だりご　きぶい　いふげ　ぞでむ　さゆぶ　きびべ　めあす　すひあ
えのべ　りは

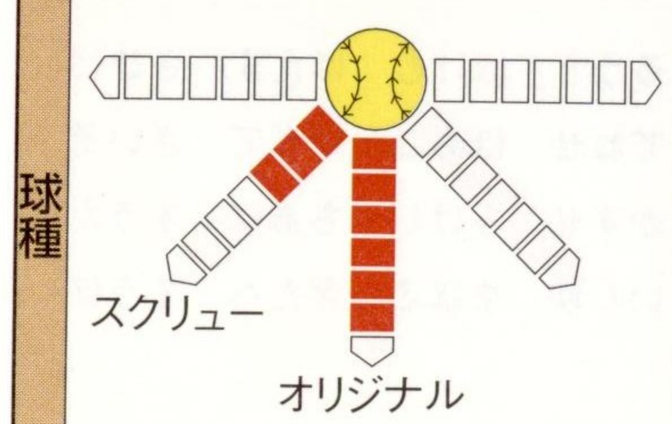
富士

投法	オーバースロー	所属	中日
利き腕	左投左打		

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)

球速	コントロール	スタミナ	特殊能力
146km/h	B(172)	B(114)	キレ○／ピンチ○／勝ち運／ムラッ気／ムード○

球種



パスワード

でこざ　ゆゆは　びぎぼ　もつご　がすや　えずぬ　らのと　やんだ
けぬに　くやご　んげふ　あぜに　てへび　むがぼ　るちぎ　ぞぐれ
じへげ　ざみず　こふん　ずらり　にへり　もずす　るばば　じうわ
せぞづ　やぶぶ　ねこし　すちお　すてぶ　きびれ　るばと　いよこ
ちのげ　いが

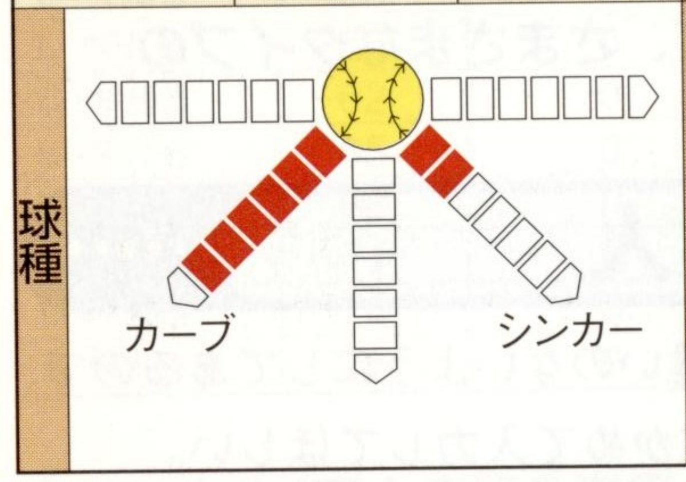
合志

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
サイドスロー	右投右打	横浜	F(2)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
151km/h	A(186)	E(41)

特殊能力：ノビ○／キレ○／重い球／対左打者○／安定感

球種



パスワード

へむま あづす さわぼ じきぎ かそさ げわご ほのぶ さんげ
ぼごち くにな んぼわ わぼむ てへせ そじぼ ぼむづ ざいお
じぞえ むみへ ずおち とまが つへい わべお めあへ すうり
とじで ではい すこげ おまじ なくぐ まくご きたぶ れしり
でほぼ こぐ

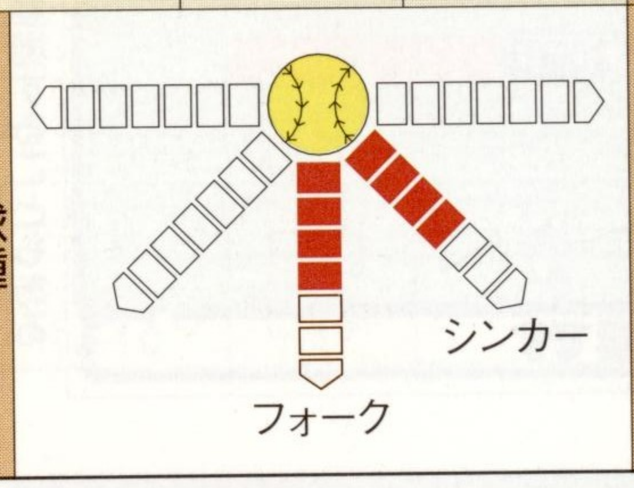
下井草

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
サイドスロー	右投右打	横浜	G(1)	F(28)	G(3)	E(7)	G(3)

球速	コントロール	スタミナ
160km/h	A(182)	B(142)

特殊能力：重い球／対左打者○

球種



パスワード

もぬけ ばみぶ さげだ こがぎ るぢん げわち きえに さうく
こごち むはさ んずわ こてむ みよろ らめま おちて ざろそ
もこの らのへ へりふ けのが づずせ とげじ くたば すべだ
ごぞけ ぬばゆ ぢだげ げぎが なづつ でほけ ぬたる れうめ
えほご ごは

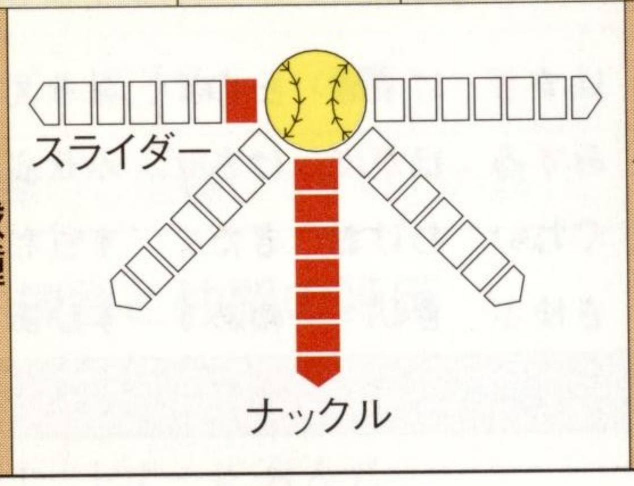
藤沢

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
スリークォーター	右投右打	横浜	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
145km/h	A(184)	A(157)

特殊能力：重い球／対左打者○／牽制○

球種



パスワード

りそや ぞみひ ぢぐり じとで づれん だぼじ らげぶ さなり
もこく たすに ばべと ふえん みへふ べじぼ ためれ れゆべ
ふまの ほみへ ぢだひ ぼぎで ざない もぞお であぶ さうわ
だぞぜ のろび つまぞ べわが づいる ぎむぎ でめば なれわ
げべけ ぞ

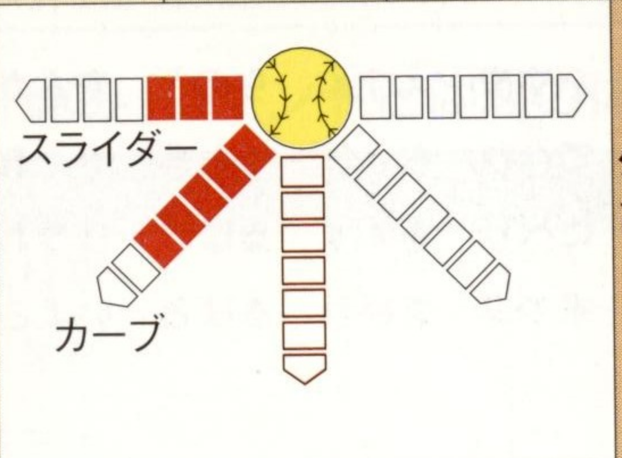
平和台

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
スリークォーター	右投右打	横浜	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	A(194)	A(155)

特殊能力：重い球／ピンチ○

球種



パスワード

ぢぬめ ぎみす ろぼわ じがた るうぢ ぼげむ ほえす さひげ
こごち たはな んぼわ こえち てねせ ほめこ ほちて ざいそ
もねぞ らみへ へりも けほが かずせ ふけじ ちあば すうだ
じそめ がはし しげだ とがあ いぐゆ まほふ ぎたへ すうぼ
くたご こか

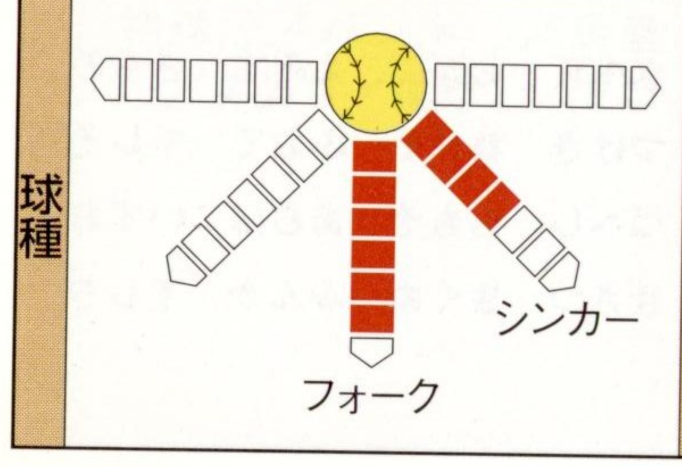
赤坂

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
アンダースロー	右投右打	ヤクルト	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
153km/h	C(144)	B(149)

特殊能力：ジャイロボール／キレ○／ピンチ○／尻上がり／回復○

球種



パスワード

そべべ のはさ なここ ごきた にれに もだが らのす さぢり
じふの ちたへ ろごじ がげお うみろ そもぼ のにみ ねふで
とけら えみへ ずくも ごらが にそひ わぼと めむは しねだ
けふも ぎゆい れけた ほもふ なぶね けとら きあす にゆが
びそ

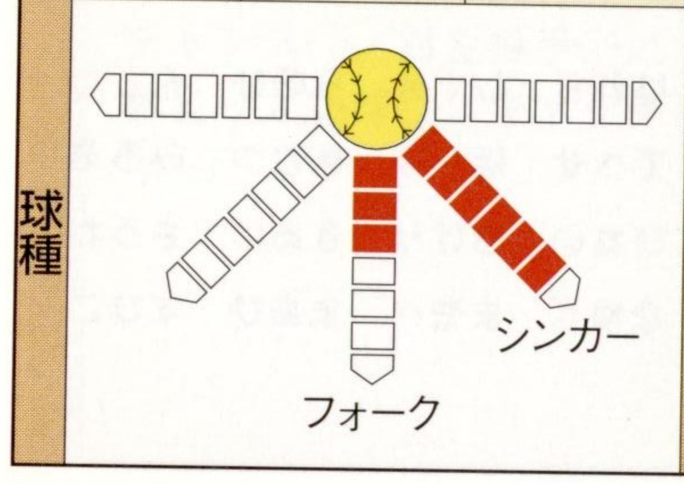
大垣

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
アンダースロー	右投右打	福岡ダイエー	G(1)	F(28)	F(4)	E(7)	G(3)

球速	コントロール	スタミナ
147km/h	A(189)	A(151)

特殊能力：ノビ○／キレ○／打たれ強い／ポーカーフェイス／勝ち運／ムード○

球種



パスワード

なさち くざひ やだせ じもの ぶぢぢ げふも えのぐ ろかい
こじや たすん んのく あえち つぢん ちとへ でがみ ずせべ
もまの らてて ずとじ ぞぎは ばづわ ぼえり えふは すねお
とごむ ませす うでは ぬだむ びよぢ こたほ げじろ いいず
わぼる ぬろる る

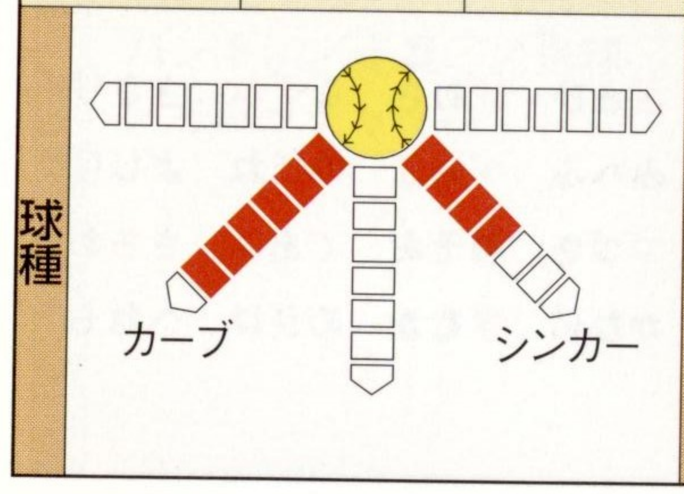
美東

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
サイドスロー	右投右打	日本ハム	G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	F(4)

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	A(184)	B(124)

特殊能力：キレ○／重い球／クイック○／牽制○／威圧感

球種



パスワード

したご まゆか せふわ けらた かなぢ げずめ らのひ んぢだ
けごち ちやさ んよふ ふぜち てへび むがま めちず みろほ
じへえ ほみず ずわじ げえじ ゆねい もけお めばぐ すけわ
えじり まぐみ ねふげ そくじ すびざ きびべ めあひ すうご
ちのげ おば

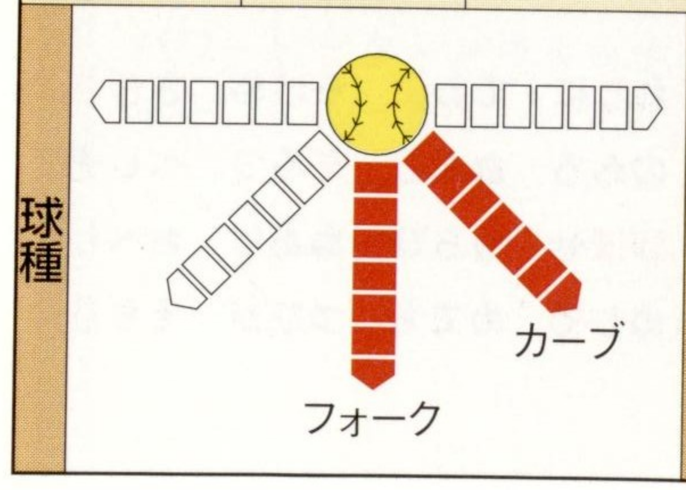
沼津

投法	利き腕	所属	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
オーバースロー	左投左打	オリックス	G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
148km/h	A(181)	A(224)

特殊能力：キレ○／対左打者○／打たれ強い／牽制○／ムード○

球種



パスワード

わごが のざじ きしよ じちの ぶぢな げぼと らのゆ せかよ
ぼおむ たにん んえあ でくむ てなん ごとげ でむみ へびき
とのの ぬぢざ よそも おえち びねり こえり えでに さねだ
げりが ぎはお ひまに らでた るひひ だくぎ べじろ へさぢ
とだち ほばび つ

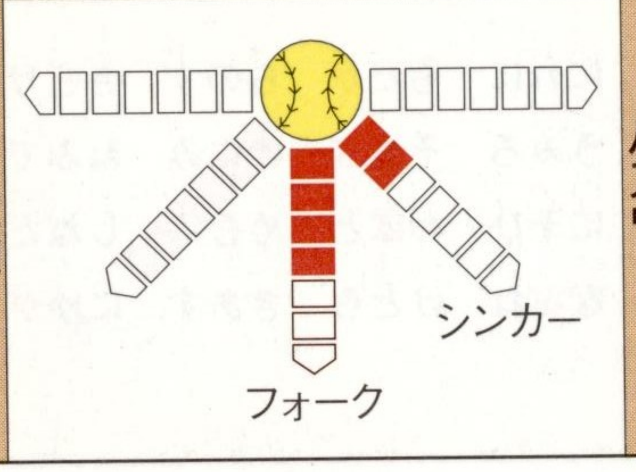
赤塚

投法	スリークォーター	所属	オリックス	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
利き腕	右投右打			F(2)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
141km/h	B(155)	C(83)

特殊能力　キレ○／打たれ強い／牽制○

球種



パスワード

とけや　くさか　ずげま　へらえ　ざへぢ　おぼご　えみす　さぢの
わそべ　のはん　んぼふ　もらた　つけさ　わせそ　ふおて　ずしそ
じぼぞ　おぜへ　ぢすも　げぜじ　づへし　ももそ　あむは　いずお
べふで　きびぶ　ひげち　ぞちめ　ぜさつ　きくぬ　ふんか　すしち
けそけ　ふんる　はけ

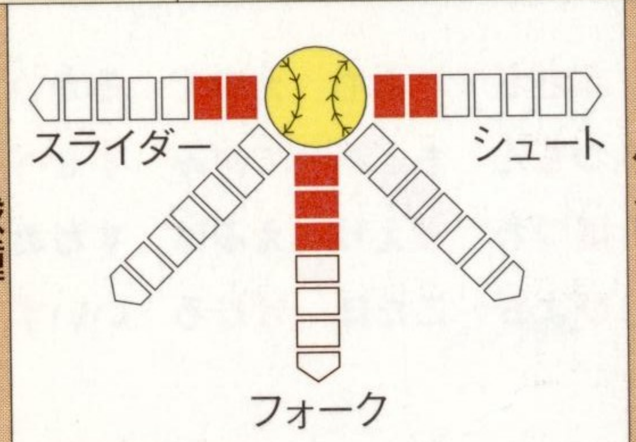
静岡

投法	オーバースロー	所属	オリックス	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
利き腕	右投右打			G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
157km/h	B(156)	B(138)

特殊能力　重い球／ムード○

球種



パスワード

だづな　まやか　ずふぼ　もめぬ　はれぢ　しずき　らのひ　んぢだ
ぼごち　くやな　んよわ　わぜち　てへせ　ほがぼ　きむづ　みろそ
じへえ　ほみへ　ずじわ　べらり　びねい　もけり　きあば　さうわ
だふり　きぶぐ　ねこだ　そでた　なゆざ　まやべ　まあひ　すひこ
くほべ　ぞは

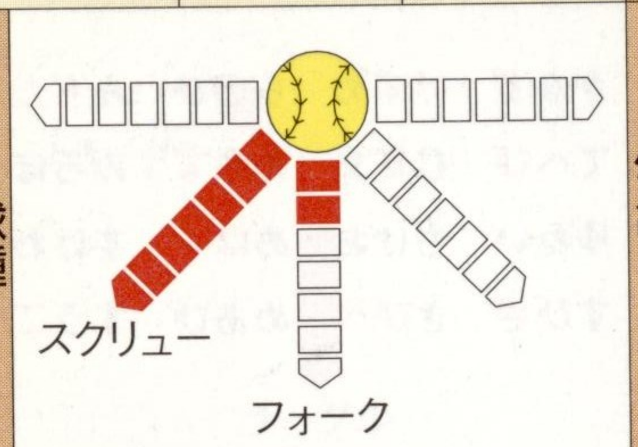
品川

投法	スリークォーター	所属	オリックス	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
利き腕	左投左打			G(1)	F(25)	G(3)	E(7)	G(3)

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	A(182)	A(155)

特殊能力　ピンチ○／対左打者○

球種



パスワード

ぞとら　こみぢ　んりぞ　じべま　ざさひ　げわさ　らぞぶ　ささり
もこく　たぶる　はべと　ふのが　みへふ　べめぼ　のでね　よしけ
わこえ　らみへ　ぢだお　わえで　づづさ　わそお　であは　さぢわ
げぼえ　むさび　つぼり　とわが　かねに　ぎむか　めがは　へねも
だべけ　り

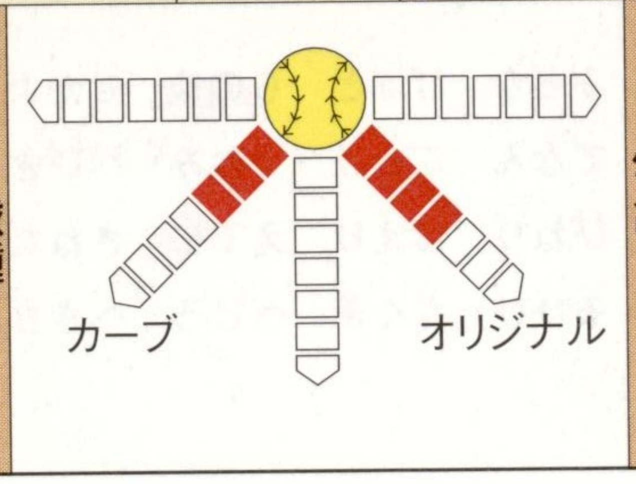
津

投法	オーバースロー	所属	千葉ロッテ	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力
利き腕	右投右打			G(1)	F(25)	F(4)	E(7)	G(2)

球速	コントロール	スタミナ
150km/h	B(158)	B(125)

特殊能力　打球反応○／ムード○

球種



パスワード

よほそ　くひす　やくふ　からざ　れじに　てわご　らげめ　さぢぞ
もこり　ちやざ　めべぬ　へみつ　のへろ　おんこ　ぎろづ　べしそ
もこぜ　かづね　けいじ　そきば　ばぼせ　もらひ　ぬあは　おべし
いふの　づせた　にまと　そづた　ぬして　めてち　つびが　そぢぢ
せなけ　じ

月島

利き腕	右投左打	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
フォーム	スタンダード	C	A	D	B	C	4
守備位置：捕	所属：巨人	5	149	8	13	11	

特殊能力　初球○／バント○／走塁○／体当り○／送球○／ブロック○

パスワード

んがに　ほにぢ　ぢだも　じちた　れへん　ぞまじ　のぞむ　へさお
ぼぼめ　えゆん　んげわ　もぬゆ　るつり　とふけ　むたつ　ぢんこ
わごら　むづこ　うのい　りぎむ　ばねろ　もべり　でがぐ　しにぼ
べのて　むぜへ　よじじ　りぬで　ぶざつ　ぎむそ　くおら　ねすえ
まきけ　あにれ　ぢわげ　そめへ　な

音戸

利き腕	右投右打	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
フォーム	スタンダード	A	A	A	B	A	3
守備位置：捕 二 外	所属：広島	7	141	14	13	14	

特殊能力　チャンス○／対左投手○／体当り○／送球○／キャッチャー○

パスワード

ぼこむ　くばな　ずだけ　ふとり　つわぢ　べこぼ　らのぶ　ぢひり
ふおむ　えぶぢ　さねあ　とほめ　ぜれせ　だふけ　ほくざ　ぢひえ
ふれら　むかう　すげだ　おきあ　ぜへし　けけの　でちば　いげと
だこぎ　がづよ　ねとべ　ぞぬだ　かそう　けとぼ　らむか　ばざく
でぬほ　ぎづさ　れろく　ちじぼ　へし

梅田

利き腕	右投左打	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
フォーム	スタンダード	B	B	A	B	B	2
守備位置：捕	所属：阪神	6	127	15	12	12	

特殊能力　バント○／走塁○／送球○／キャッチャー◎

パスワード

わそら　たぐぢ　しびあ　もにの　ぶさぢ　だわも　らえに　ぢぢり
けすげ　えやぢ　さそふ　もほく　るぢす　ふふけ　えぐれ　へんの
ふべら　めづへ　よべと　りえめ　ぜぞび　わけり　あがぐ　いせも
ととき　ぎざう　ずんほ　そゆで　びすさ　ぼだそ　わもひ　はやふ
とうべ　たばう　るでで　ほが

南千住

利き腕	右投右打	ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
フォーム	スタンダード	A	A	A	A	A	2
守備位置：捕	所属：千葉ロッテ	7	179	14	15	14	

特殊能力　パワーヒッター／キャッチャー○／ムード○

パスワード

んふむ　くざす　ずわぞ　おくた　すなう　だきけ　ののち　なさぼ
ぼごち　のぶれ　さぞわ　けほゆ　つうい　りわべ　ほくつ　なさぞ
ふけほ　めづぞ　ぢのだ　わえち　づねい　べけだ　まがば　いにだ
そりえ　あぐい　しもけ　ぞむく　はざに　まちそ　あがむ　れすま
えむけ　たやれ　うだげ　けほろ　な

山都

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	一本足	広島	一 三

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	C	D	B	4
7	255	10	8	13	

特殊能力：パワーヒッター／広角打法／チャンス○／対左投手○／体当り／威圧感

パスワード：
わりち たざさ けべふ けむえ にさん えぼと むげや ぢぜろ
わぼつ ちにん ろこわ おぬく ざぢさ りわけ むたか ぢやけ
わごぬ あかれ すぎぞ ごけぐ づねふ もだご でめば ねいと
おだく ぬづず ねけげ じまが かいよ べめえ わふは なざい
もぞな とせざ よこげ そがほ るひぜ た

夜須

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投両打	振り子	阪神	一

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	D	E	4
7	255	14	9	6	

特殊能力：パワーヒッター／チャンス○／対左投手○／走塁○／体当り

パスワード：
げこき のざれ んそぼ ぬむゆ みなも だでご らほに ぢなふ
ふもき のぶだ さぞふ もらく ざうさ こりご たむて へさげ
じまぜ むねよ せごそ ぼまむ づれす もけり めもび ろしと
とそむ ぎかす うおわ おふい ずひと げたべ めあん やはで
わべき たみそ れりえ め

松山

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	スタンダード	巨人	二

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	4
7	143	14	14	14	

特殊能力：パワーヒッター／広角打法／チャンス○／対左投手○／サヨナラ男／盗塁○／ヘッドスライディング

パスワード：
わこち えゆん ろてま こらり ぶすな りぼじ らえゆ よねぞ
こひほ のちん さげふ もむで るぢひ だわけ くびぢ うとげ
りそき がぜね しとご ぞえむ みへび もべの でむば へせと
けおき まつう いれめ こでだ ぜすれ げりけ だごさ ぶにぞ
ぼひが までな ざでら ほめ

大口

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	スタンダード	巨人	二

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	3
7	140	15	15	15	

特殊能力：パワーヒッター／ヘッドスライディング／ムード○

パスワード：
ぼそち のみな せまで ごむた ざさん げぼじ ほえぶ へいげ
ぼおえ のはぢ さげふ もほく るぢす ふりけ ほびざ ぢさぞ
ふべら むみね しもべ ぞまが るねせ だべぞ まめば いせじ
とそで あざす しもち べたあ ばれぢ こだぞ けもう かにぼ
だそき たばひ るまで らき

色麻

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投両打	スタンダード	中日	二 三 外

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	4
7	153	14	14	15	

特殊能力：広角打法／チャンス○／サヨナラ男／ヘッドスライディング／送球○／守備職人／ケガしやすい

パスワード：
ふずち えつじ ずげげ こめで るざる ふわほ めつは ねべわ
べそき がざひ ひだた ごちあ ざごひ もんべ くぎみ れうこ
だそそ くつか れへわ おつた ばれん ごだと があん いへが
とろた きばい よじそ りでら ぐいて とけく でてぶ すべだ
があだ じいん ずだぎ もむあ すぎや くず

兎

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	スタンダード	巨人	三

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
B	A	A	A	A	4
6	185	15	15	14	

特殊能力：アベレージヒッター／チャンス○／初球○／逆境○／代打男／盗塁○／走塁○／ヘッドスライディング／体当り／送球○

パスワード：
けじぬ めぶさ ぢだけ じとく ぶぼか げこけ えぎぶ ぢんだ
ふとむ えにせ ろれで べざき ぜうろ だじけ むくざ ぢひえ
わごら むぬれ れだぞ そきく ぐよし もおの でちろ へだけ
とふぎ めみね よべお げきた はべざ わべぼ えがか ぐるの
くきむ あかへ ひずく ほぢぼ ずい

韮崎

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	クラウチング	横浜	三

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
B	A	B	A	A	3
6	147	12	15	14	

特殊能力：パワーヒッター／連打○／対左投手○／初球○／逆境○／4番○／走塁○／体当り／送球○／ムード○

パスワード：
ぼぬえ のぶな けおん ぼちの にさぢ えふも むぞは ぢなへ
わござ ちにせ さこじ とぬた つずす りでぢ ちたる ぢひけ
もべぬ あかれ うあぼ もべば ぜねし おだご まちば ねしそ
もたく ぬづよ せわね ぼあが はねし べがぎ こわは なさせ
ぞこぢ おろぶ ひふげ そがほ かすざ く

妙心寺

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投左打	スタンダード	大阪近鉄	三

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
C	B	B	B	C	3
5	125	13	12	10	

特殊能力：パワーヒッター／チャンス○／対左投手○／サヨナラ男／盗塁○／走塁○／ヘッドスライディング

パスワード：
うきみ らびへ んとぞ おちの れへう げぼへ ほえや なぢわ
ぼごち のゆひ ろそふ ごべゆ てつじ とふご ちくつ ぢんぞ
ふけほ めへね よだぼ けえめ づねい とじこ あがぐ いにし
じえて ぬぜへ よとと だちた かざに きとう ぬきる すうで
くむこ のやす れりげ ごべろ へ

栗東

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	振り子	巨人	遊

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
B	B	B	B	C	4
6	123	13	12	10	

特殊能力: パワーヒッター／広角打法／連打○／チャンス○／対左投手○／初球○／バント◎／逆境○／粘り男／盗塁○／走塁○／内野安打／ヘッドスライディング／体当り／送球○／ムード○／安定感／ケガしにくい

パスワード:
こごら あはさ ぢだわ もりげ つなや おふご のえぐ なんそ
ふとち えぶず ろれふ とほめ かうせ りとご ほりざ ぢすだ
われら くらう うわぞ おきあ びねい じもた ぎちぜ ねしけ
げこで がぜず しじじ りほだ かひは べとぞ でむぶ みるで
たほら あびれ すずだ むおぼ れい

池袋

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投左打	スタンダード	広島	遊

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
C	A	B	B	C	3
5	143	12	12	10	

特殊能力: 内野安打

パスワード:
こおめ ちざひ やだず ごめた ぶばん だぼも えのぶ へんげ
ぼじめ くすさ さえだ ふのち つぢさ とおぼ でがま ずろご
じまえ むつれ なもそ そまに ばへだ もだじ ちあや いねげ
だりむ めはひ ひでは らめむ やぶち ぼだほ だじん ねれぼ
ぼけき ぎなか か

市場

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投両打	振り子	オリックス	遊 外

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
C	C	A	A	A	2
5	101	15	15	15	

特殊能力: チャンス○／対左投手○／バント◎／サヨナラ男／盗塁○／走塁○／内野安打／ヘッドスライディング／体当り／送球○／守備職人

パスワード:
んめに ぬびず んげわ じちの れろん りこぼ らのが ななじ
ぼけめ のゆん ろそふ もごゆ ぜつふ おふけ むくつ ぢんこ
わべほ めみね ぢでぞ ぞまむ みねろ ごとわ くがゆ しにね
べでゆ ぬぜへ ねごけ りほあ ぶぶざ ぎおそ ちむが なれで
ぎらべ くかれ んわぞ べごへ へ

和光市

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	スタンダード	オリックス	遊

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
B	A	B	A	C	3
6	153	12	14	10	

特殊能力:

パスワード:
わじぬ あざな ばげぞ ときぎ ざへさ りわご らのや なんげ
ぼじめ たにれ さげふ こえが ざなん げもぼ のがづ ずせご
じこの むざな なおご そまめ てずい おわお めあは んよふ
げぞが あぶん すまら むめめ るすん げげむ とじぢ れひこ
だそき でるざ に

名古屋

利き腕	フォーム	所属	守備位置
左投左打	スタンダード	中日	外 三

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	4
7	148	15	15	15	

特殊能力: アベレージヒッター／チャンス○／対左投手○／初球○／バント◎／逆境○／体当り／送球○／

パスワード:
ふおき むむお うだぼ けがた てはな だげこ ちづに なろげ
ぼべほ くにぢ んげわ べぬだ つうさ りふけ ほくみ へんけ
りけべ でかな なだぞ べぬた みれひ げわそ めたは ねせけ
そだで むぎね ひとお とでが びねい もとだ まづる うひげ
のまぞ ふろん ずわだ そぬべ へにみ でげ

平塚

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投右打	振り子	横浜	外 遊

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	3
7	151	15	15	15	

特殊能力: 対左投手○／初球○／バント◎／盗塁○／ヘッドスライディング／送球○

パスワード:
せもる たにう ぢげぼ じちの すへさ ぞぼろ ほげは へぢお
こけめ えにぢ ろそふ もごく ぜざさ そわけ ほくつ なんこ
わけぬ ちねね よわへ そぎが ぐよい ごおだ くがぐ しすへ
だげび ぎぜね よごも りめで ぶぶぶ ぎおれ ちとか いうえ
あらべ たやれ んぼだ おごこ へ

青葉台

利き腕	フォーム	所属	守備位置
左投左打	クラウチング	ヤクルト	外

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
B	A	A	C	B	2
6	142	15	11	12	

特殊能力: チャンス○／4番○／サヨナラ男／ヘッドスライディング

パスワード:
だじが くざれ ひそじ めまは ばさな げでそ らのぶ へへげ
ふじほ ほにさ せえし ごそく ざなん ぞりけ たむづ ずさぞ
ふぎみ ちてず ねじご だまめ ゆぢん ぼそし くむで いばお
そそち ぎつひ ひごわ ごだい へひぢ わたり めぎへ つぶえ
げおら がぜす ずぎび め

日野

利き腕	フォーム	所属	守備位置
右投左打	一本足	ヤクルト	外

ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
A	A	A	A	A	4
7	168	15	15	15	

特殊能力: アベレージヒッター／パワーヒッター／対左投手○／初球○／バント○／送球○／ムード○

パスワード:
わおら たづさ ぢえこ ぼつげ ざなぢ げわご ほえに なさだ
けおぞ のがろ さげふ もほく るぢす こりご むくつ ずじの
ふべら がぜね ずおべ りまめ かこせ けそく ぎちび いせそ
そそき でやれ ぢとそ こびわ びれさ ぼだべ もじす かやわ
べべそ のぎん にであ ちぬ

穴水			ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
	利き腕	右投両打	A	C	A	A	C	3
	フォーム	振り子						
守備位置	外	所属 西武	7	100	15	15	11	

特殊能力	パスワード
アベレージヒッター／固め打ち／チャンス○／バント◎／粘り男／盗塁○／内野安打／体当り／送球○／ムード○／ケガしにくい	ぢがち　がかん　ぢげぼ　ごらむ　すさな　りこわ　らぞあ　へさべ　ぼけめ　のにん　さぞふ　もぬゆ　るうり　りふべ　むたつ　なんこ　わべほ　めづね　ぢでね　ぞぎむ　ぐよい　ごそり　まちゆ　いにぼ　そぎく　がづへ　しもじ　りほあ　つつつ　まおそ　むおぬ　ねれく　まぬご　あつれ　ぢこだ　そめず　な

上野			ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
	利き腕	右投右打	A	A	C	C	C	4
	フォーム	一本足						
守備位置	外	所属 西武	7	184	10	10	10	

特殊能力	パスワード
パワーヒッター／初球○／4番○／サヨナラ男／体当り／送球○／ムード○／ケガしにくい	んふて　のにす　さだわ　じちほ　すささ　りふじ　ほぞあ　へさと　ぼごが　えぶぢ　んぞわ　もぬゆ　るつし　おわご　ほたつ　なんぼ　ふそき　めみね　うでね　ぞぎむ　ゆずい　ごそり　まちゆ　ろにぼ　おりて　たぜね　よごじ　ぞがあ　ぶつに　まとそ　ちおが　ねれえ　えきべ　のかひ　んわだ　おきず　ぢ

天王寺			ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
	利き腕	右投右打	A	A	B	A	B	4
	フォーム	スタンダード						
守備位置	外	所属 西武	7	165	12	14	12	

特殊能力	パスワード
チャンス○／初球○／走塁○／送球○	りべめ　たぐう　へぐま　こきこ　にさぢ　だだご　らのぶ　ぢれげ　こおの　のむさ　んけふ　ごらく　ざぢん　ふふけ　たばう　なじぞ　ふごほ　ちてよ　ねおけ　ぞまむ　ざへし　ごべあ　たむび　しねけ　とじが　まざう　しうき　ぞでわ　みなれ　ふげそ　けもぢ　ざつぼ　げそぬ　ぎあぢ　つあの　ぬき

大手町			ミートカーソル	パワー	走力	肩力	守備力	弾道タイプ
	利き腕	左投左打	B	A	B	B	B	4
	フォーム	スタンダード						
守備位置	外	所属 大阪近鉄	6	141	13	12	12	

特殊能力	パスワード
パワーヒッター	ぞさき　むんれ　さじぼ　そめた　ぶよす　だわご　ほぎぶ　なもだ　わごほ　のやな　んぞわ　こきた　ざなさ　ぞわぬ　まめみ　ずろべ　じこえ　たみず　へおそ　だのめ　ぜよび　べげと　めあぶ　んせも　わへが　めにす　うわり　げであ　ぶれれ　くまち　けごや　うとけ　だけぬ　こさざ　にわ

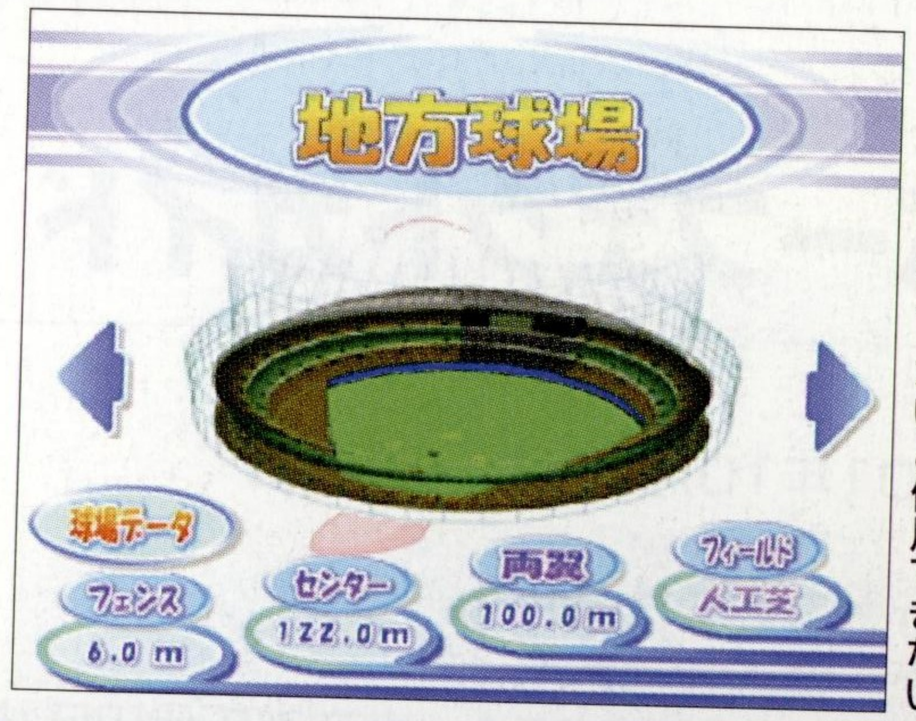
パワプロ㊙テクニック

では、最後に『パワプロ8』で使える3つの裏技を紹介しておこう。どんなことができるのかをしっかりと確認しておいて、『パワプロ8』を楽しく遊ぶために役立ててほしい。

1 地方球場を出現させる

対戦やペナントなどを選ぶメイン選択画面でコマンドを入力すると、地方球場が使えるようになる裏技。2秒以内に入力しないとダメなので注意しよう。キュピーンと音が鳴ったら成功。素早く正確に入力するのがコツだ。

コマンド
↑・↑・↓・↓・←・→・←・→・スタート



裏技で出した場合は、起動するたびにコマンドを入力しないと使用できない

2 登録プロ選手の能力を見る

データあれこれの「育成選手を見る・消す・パスワード表示」画面か、サクセスモードの「いままで作った選手を見る、消す」画面でコマンドを入力すると、選手の能力データを見られる裏技。時間制限はない。

コマンド
↑・↑・↓・↓・←・→・←・→・L1・L2



さらにもう一度コマンドを入力すれば、出現しているOB選手の能力を見られる

3 プレイオフモードで遊ぶ

リーグモードで本日の試合第1日目が表示される画面でセレクトボタンを押すと、プレイオフモードで遊べる裏技。プレイオフモードとは、総当たりではなくトーナメント戦のこと。記録室が選択できなくなる。

コマンド
セレクトボタンのみ



トーナメントの組み合わせは、コンピュータがランダムで決めてくれる

KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球®8

パーフェクトガイド

2001年10月14日　初版発行

発行　コナミ株式会社
発売　株式会社新紀元社
〒101-0054　東京都千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル2F
TEL:03-3291-0961　FAX:03-3291-0963
郵便振替　00110-4-27618

制作　コナミ株式会社CP事業部／新紀元社編集部
竹之内大輔／永住貴紀／七瀬涼一／山崎裕／堀良江
デザイン／DTP　株式会社明昌堂
印刷　東京書籍印刷株式会社

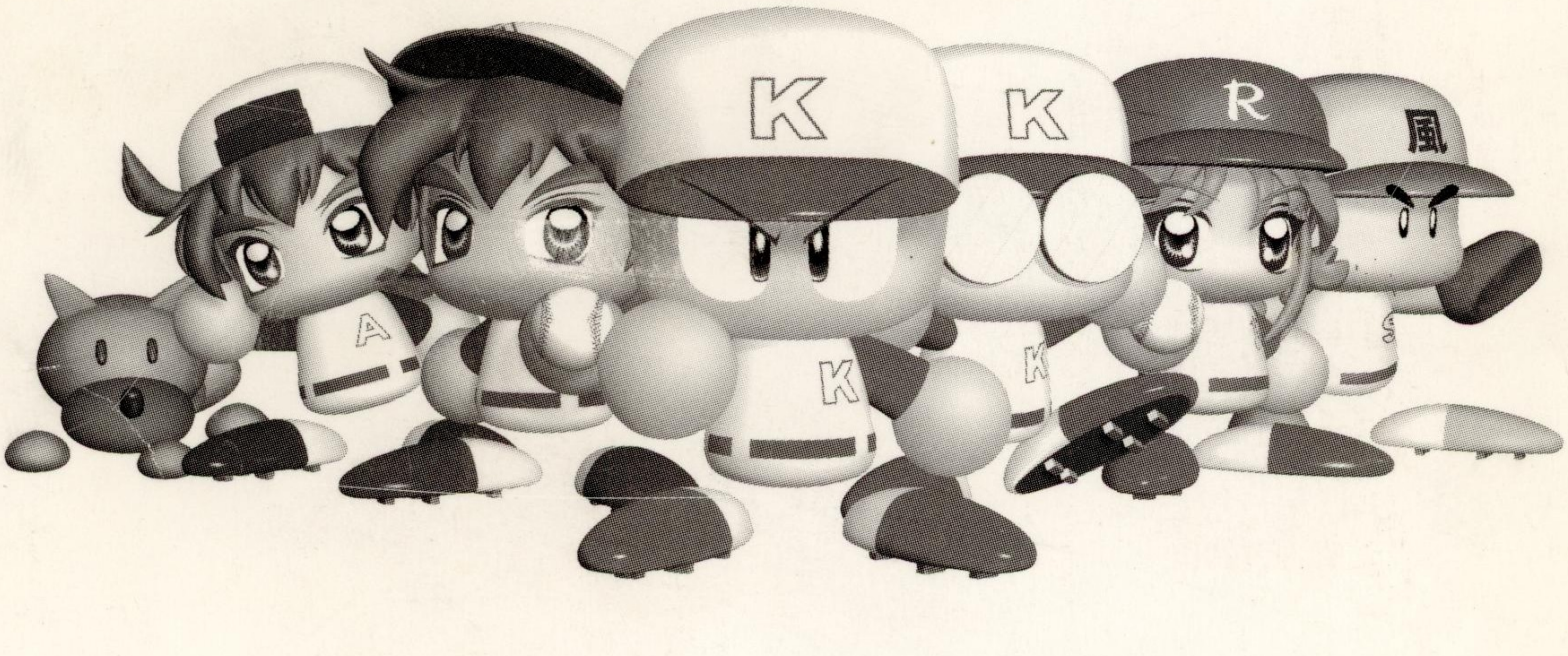
ISBN4-7753-0005-9
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan

■ホームページアドレス
コナミ株式会社　http://www.konami.com
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪　http://www.konamiosa.com
株式会社新紀元社　http://www.shinkigensha.co.jp

発行　コナミ株式会社
発売　株式会社新紀元社

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球®8



ISBN4-7753-0005-9 C0076 ¥1400E

9784775300053

1920076014000

定価：本体1,400円（税別）

発行　コナミ株式会社
発売　株式会社新紀元社

じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球8



実況パワフルプロ野球8
発売　株式会社新紀元社